•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA

www.gamespot-es.com

Nº 71• Octubre • 2001
695 ptas. / 4,16 euros

REPORTAJES: LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO Y LO NUEVO DE EIDOS, CRYO Y MICROÏDS

Guías para:

- Druuna
- Red Faction
- Spiderman
- Faraón

Commandos 2

ANÁLISIS en profundidad y CONCURSO Viaja a uno de los escenarios reales del juego: París

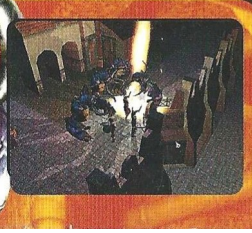
... y además:

- Empire Earth
- Pool of Radiance 2
- Red Faction
- Project Eden
- Arcanum
- Spiderman
- Poseidón
- NFL 2002
- Hot Wheels

Druuna: Morbus Gravis

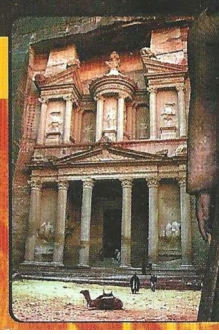
Sólo para adultos

NEVERWINTER NIGHTS



CONCURSO
Los Secretos de Alamut

Sorteamos un viaje de una semana a Petra, Jordania, para dos personas



américa ibérica

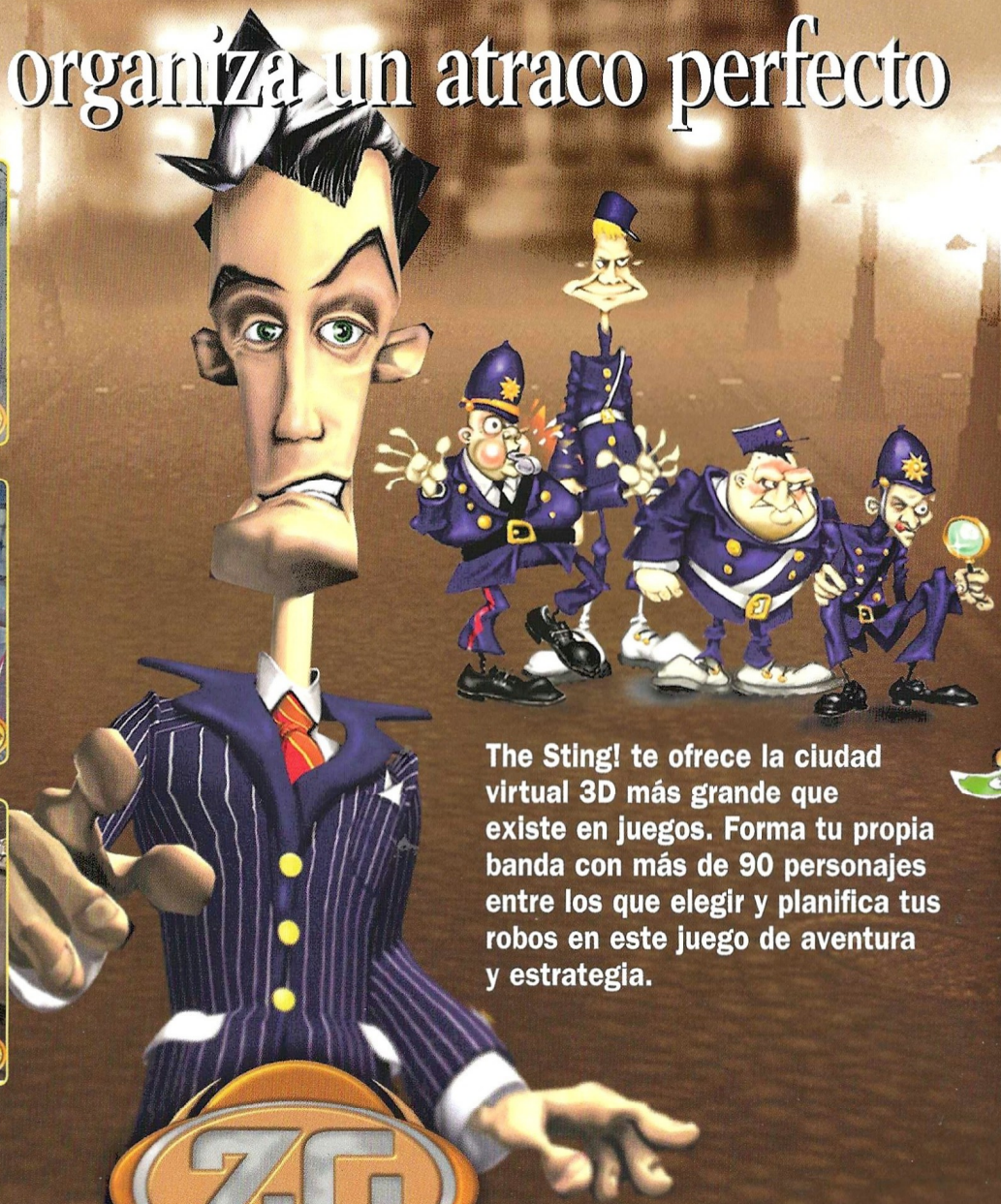
8 424094 401017 000071

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

THE STING!

EL GOLPE DEL SIGLO

Planifica y organiza un atraco perfecto



The Sting! te ofrece la ciudad virtual 3D más grande que existe en juegos. Forma tu propia banda con más de 90 personajes entre los que elegir y planifica tus robos en este juego de aventura y estrategia.

JoWooD Productions

ZG Zeta Games GRUPO ZETA

www.thesting-game.com

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES, TIENDAS DE INFORMÁTICA, LIBRERÍAS Y QUIOSCOS.

COMPUTER GAMING WORLD

Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Gabriel Pérez-Ayala, Alfredo Biurrun, Lores Serrano, Mariano Tortosa, Mónica Revilla, Javier Sevilla, Mario Gómez, Óscar Charneco, Hugo W. Serrano, Esperanza Navas, Gustavo Higueruela
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Tf. Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita
américa ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

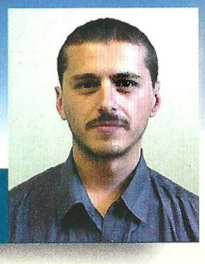
Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Printed in Spain

Computer Gaming World no es una publicación de IDG
La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."
Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.



Los juegos 10

Ante todo, quiero agradeceros las numerosas cartas que nos habéis enviado con sugerencias para mejorar la revista. En ello estamos y seguiremos todos los meses. En muchas de ellas se hacía alusión al número de páginas de CGW. Quiero aclarar al respecto que la revista lleva las páginas que exige la información de cada mes. Prueba de ello es que en este número hemos incrementado el número de páginas para poder dar cabida a todos los contenidos que hemos creído necesarios.

Y puesto que ha suscitado cierta polémica, también quiero explicar esa puntuación de Max Payne el mes pasado, pues al parecer no se ha entendido bien su significado: un 10, nada menos. Y este mes, Commandos 2 tiene otro. ¿Por qué hemos decidido hacerlo? ¿Acaso hemos abierto la mano con las puntuaciones? ¿Hemos descubierto los juegos perfectos? Ni una cosa ni otra. El juego perfecto no existe, igual que no existe el examen perfecto, pero a más de uno le habrán puesto un 10 alguna vez.

Que otorguemos un 10 a un juego no significa que éste no tenga fallos, sólo que los obviamos porque creemos que carecen de importancia en comparación con el resto. Además, cuando ponemos un 10, es más que probable que nos hayamos terminado el juego completo (tal fue el caso de Max Payne), así que sabemos lo que hacemos y de qué estamos hablando. Se trata simplemente de una valoración que viene a decirte que ese juego se sale, que será difícil encontrar otro igual en bastante tiempo, que si te gustan mucho los juegos, has de hacerte con él porque no debe faltar en tu colección. Es, en definitiva, una poderosa llamada de atención que sólo quiere decirte eso. Tienes tres opiniones diferentes en cada análisis para sacar tus propias conclusiones. No todos los juegos merecen un 10, es evidente, ni todos los meses salen títulos dignos de esa puntuación. Pero cuando un título es capaz de tenernos encganchados hasta el final y nos deja muy buen sabor de boca, es un juego 10. ¿No hay mujeres y hombres 10? ¿Por qué no va a haber juegos 10?

Respondiendo a otra serie de comentarios sobre la pertinencia de la sección infantil, he de decir que salen más títulos de los que creéis y que tienen una acogida fantástica entre determinados lectores. Al fin y al cabo, todos nos hacemos mayores y, tarde o temprano, tenemos hijos (yo mismo tengo dos). También ellos tienen derecho a estar informados.

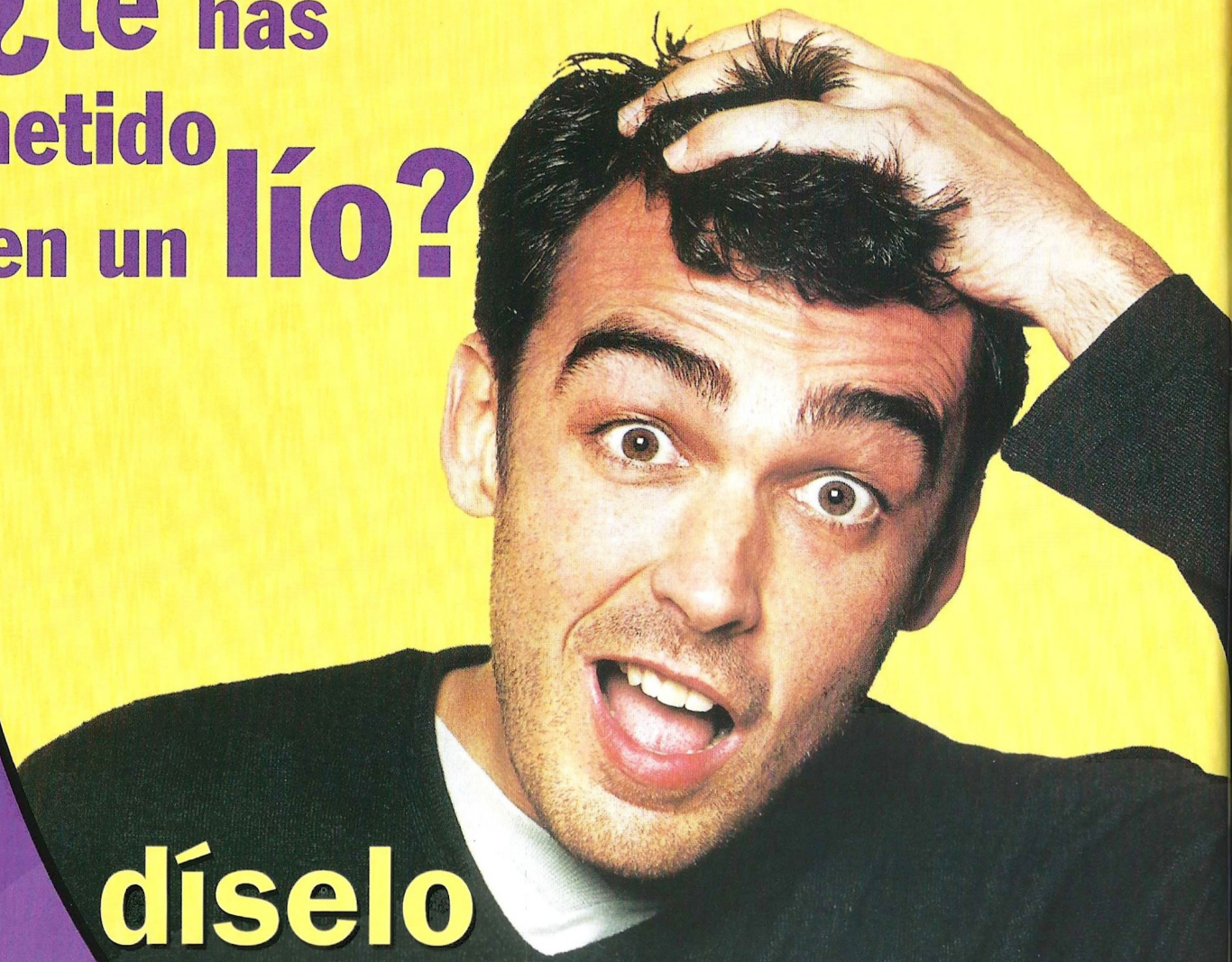
Y si un mes no sale ningún título infantil, no hay sección y en paz. Al fin y al cabo, eso ha ocurrido con los deportes el mes pasado y éste con los simuladores.

En otro orden de cosas, este mes incorporamos una novedaden el CD: dos canciones de un grupo musical que, seguramente, no conoces. Como complemento a la selección de temas de la banda sonora de un juego, a partir de ahora intentaremos acercarte también músicas, de todo tipo y para todos los gustos, de artistas que están intentando abrirse paso en ese difícil mundo que es la industria musical. Juniper Moon, nuestra elección de este mes, tocó en las 24 hotas de GT3 que Sony organizó en Madrid el pasado mes de agosto. Esperamos que te guste su música, aunque te advertimos de que no es fácil de encontrar en cualquier tienda.

Jose María Martín

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: josemaria.martin@eai.es

¿te has metido en un lío?



díselo con tu correo Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

COMPUTER GAMING WORLD

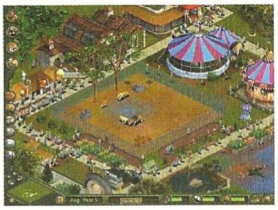
Sumario

secciones	pag.
NOTICIAS	6
INTERFAZ	10
HARDWARE	12
CONCURSO ALAMUT	24
CONCURSO DRUUNA	54
CONCURSO COMMANDOS 2	68
VOTO TOP 50	88
CONTENIDO DEL CD	89
TOP 25	90

OCTUBRE 2001

ZONA ALFA 15
Neverwinter Nights / Ultimate Ride / C&C: Renegade

ZONA BETA 21
Empire Earth / Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Los Secretos de Alamut / Hitchcock: the final cut
Throne of Darkness / NY Race / Stronghold
Rally Championship Xtreme / Monopoly tycoon
Zoo Tycoon / Myth 3 / The Sting! / F1 2001
The Art of Magic / C&C: Yuri's Revenge
Los Sims: Primera Cita / Battle Realms
El Planeta de los Simios



REPORTAJES 40
La industria del videojuego en España 40
Cryo: los juegos vienen de París 44
Microïds: Italia se desmarca 46

REVIEWS 49

AVENTURA /ROL 50
Druuna: Morbus Gravis 51
Project Eden 56
Arcanum 57

ACCIÓN 58
Evil Twin 59
House of the Dead 2 60
Red Faction 61
Spider-Man 62

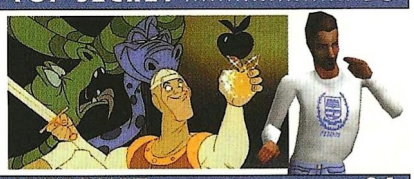
ESTRATEGIA 63
Poseidon: Señor de la Atlántida 64
Commandos 2: Men of Courage 65

DEPORTES 70
Madden NFL 2002 71

INFANTIL 72
Matchbox: Emergency Patrol 73
Hot Wheels F1 Williams Racer 73
Hot Wheels Mechanix 74
Hot Wheels Jetz 74

EL RINCON DEL JUGADOR 75

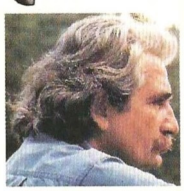
TOP SECRET 76
Submarine Titans: la nueva campaña 76
Entrevista con Serpieri, creador de Druuna 77
Los Sims y House Party 78
Black & White: guía de misiones 80
Don Bluth: 40 años de animación 82



INTERNET 84
Mods para Operation Flashpoint y Max Payne 84

SERIE ECONOMICA 86
Ground Control / House of the Dead.... 70

LOS GUIONES 87
Red Faction / Throne of Darkness / Project Eden 87



Noticias

Zeta Games: un nuevo sello

Tras afianzar su posición en el mercado del software educativo con su sello Zeta Multimedia, el Grupo Zeta pretende abrirse hueco en un otro sector del mercado del software: el de los juegos. A tal fin ha creado Zeta Games, una marca comercial que englobará el software puramente lúdico, dejando los productos de educación y entretenimiento para su división Zeta Multimedia. Con ello, el Grupo Zeta pretende evitar cualquier confusión que pudiera sufrir el potencial comprador en el pasado, cuando el mismo sello se encargaba de tanto del material educativo como de las aventuras gráficas de Mortadelo y Filemón o Zipi y Zape.

Zeta Games nace con la intención de convertirse en uno de los líderes del sector de los juegos en nuestro país, meta que pretende alcanzar por dos vías: la distribución de títulos de compañías extranjeras y la producción propia. Los lanzamientos iniciales de Zeta Games se encuadran precisamente dentro de la primera de estas áreas de actividad. En virtud del acuerdo firmado con la compañía austríaca JoWood, distribuirá en nuestro país parte de su catálogo de novedades, que incluyen los títulos The Sting!, The Nations y Thandor en lo que queda de año y, ya en los primeros meses de 2002, Gorasul e Industry Tycoon.

En cuanto a la producción propia, Zeta Games piensa seguir explotando sus licencias más conocidas, con lo que Mortadelo y Filemón regresarán con un par de nuevas aventuras gráficas de la mano de Alcachofa Soft hacia finales de octubre, mientras El Capitán Trueno y Zipi y Zape harán lo propio por obra y gracia de Argos Labs.

Dentro de su compromiso con el consumidor, Zeta Games está decidida a que todos sus productos salgan a la calle totalmente traducidos y doblados al castellano y a un precio lo más asequible posible, que andará en torno a los 17´99 Euros (2.993 pts.).

Cinemaware resucita sus clásicos

La vetusta compañía de videojuegos ha resucitado de sus cenizas y se propone cautivar a los nostálgicos que tan bien se lo pasaron con Atari ST y Amiga. Quizá inspirados por la remasterización de la serie Dragon's Lair que FX Interactive ha llevado a cabo, Cinemaware va a realizar *remakes* de sus éxitos Defender of the Crown, Wings y Three Stooges. Estos juegos marcaron a toda una generación de jugadores con sus planteamientos cinematográficos e impactantes (para la época) gráficos. Las versiones de *remake* estarían hechas desde cero aprovechando la tecnología existente hoy en día, pero conservando los conceptos de juego básicos.

Phantasy Star Online llegará a PC

La segunda parte del popular juego online Phantasy Star Online todavía no ha llegado a Dreamcast, pero ya se ha anunciado que tendrá su correspondiente versión de PC. Esta versión no sería compatible con la de consola, de manera que los jugadores de una y otra plataforma jamás llegarían a encontrarse en los terrenos de juego. Como recordarán nuestros lectores, Phantasy Star Online Versión 2 será un juego de pago mensual, en la línea de los juegos de rol multijugador masivos. Aunque el concepto sigue siendo atractivo para una consola, donde los juegos *online* son tremendamente escasos, cabe cuestionarse la viabilidad del proyecto en el mundo del PC, donde títulos como Everquest, Ultima Online o Asheron's Call acaparan el mercado, sin olvidar la riada de nuevos títulos de esta tipo que se están preparando.

Nuevos proyectos de Peter Molyneux

Lionhead ha pegado el campanazo: está preparando la segunda parte de su famoso simulador divino Black & White. Mientras los aspirantes a Buda se relamen de anticipación, podrán ir contentando sus ansias de más Black & White con Creature Island, una ampliación que permitirá a las criaturas tener descendencia, entre otras cosas. Mientras, Molyneux se ha desentendido de todo el proyecto y está ocupado en un nuevo juego del que sólo se sabe el nombre: Dimitri. Otros juegos que están anotados en la lista de cosas pendientes por hacer de Lionhead son B&W Next Generation, Project Ego y BC, todos ellos para consola. Molyneaux ya había expresado en el pasado su deseo de empezar a trabajar en el mundo de las consolas, pero es reconfortante saber que no ha dejado de lado al PC.

El mercado español, en el punto de mira

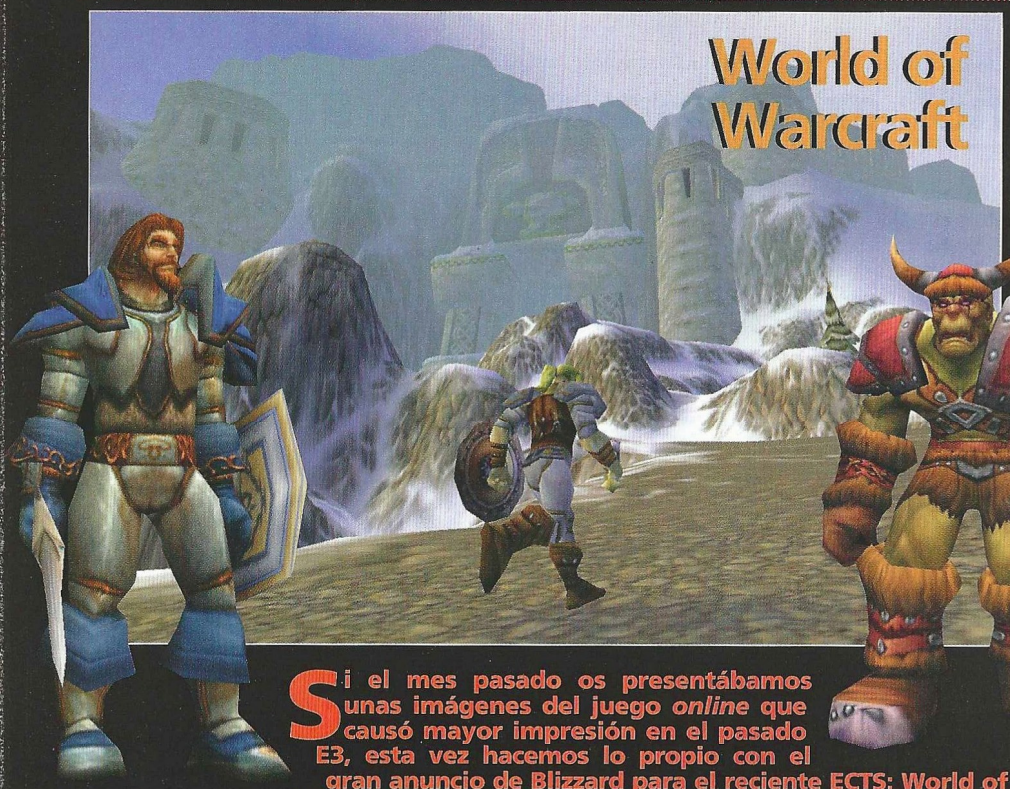
Próximamente llegará a España toda una nueva serie de títulos cuyas distribuidoras no habían publicado nunca antes en nuestro país. Phantagram, la coreana desarrolladora/distribuidora a la que debemos Kingdom under Fire (que en España fue comercializado por Friendware) se prepara para aterrizar aquí y plantarle cara a los grandes. Duality, un juego de acción, aventura y algo de rol que se ambienta en un mundo futurista ciberpunk, sería uno de los juegos que entrarían dentro de su programa de distribución. Duality está siendo desarrollado por la española Trilobyte (que cuenta con exmiembros de Pyro en su equipo), lo cual demuestra el apoyo de Phantagram al software español.

En esta misma línea, Funcom se ha manifestado encantada con el éxito de ventas de The Longest Journey (cuya distribución corrió a cargo de FX Interactive), así que están buscando un editor que se atreva a sacar sus juegos Midgard y Anarchy Online en nuestro país. De hecho, Funcom está estudiando la posibilidad de abrir un servidor español para Anarchy Online, lo cual haría que este juego funcionase en nuestro país mejor que los de la competencia. Por último, la alemana CDV también está buscando un distribuidor que dé a conocer su catálogo de juegos en España, entre los que se incluyen éxitos como Cossacks y Project Nomads.

También es digno de mención que Bethesda, que hace ya un tiempo se quedó sin distribuidor en España, ya a encontrado un buen mozo que la saque a bailar: EON, que aquí distribuye Acclaim. Esto significa que Morrowind y Sea Dogs llegarían aquí de la mano de este distribuidor norteamericano. Morrowind es un juego de rol que tendrá un poderoso editor y que constituye la tercera entrega de la serie Elder Scrolls.

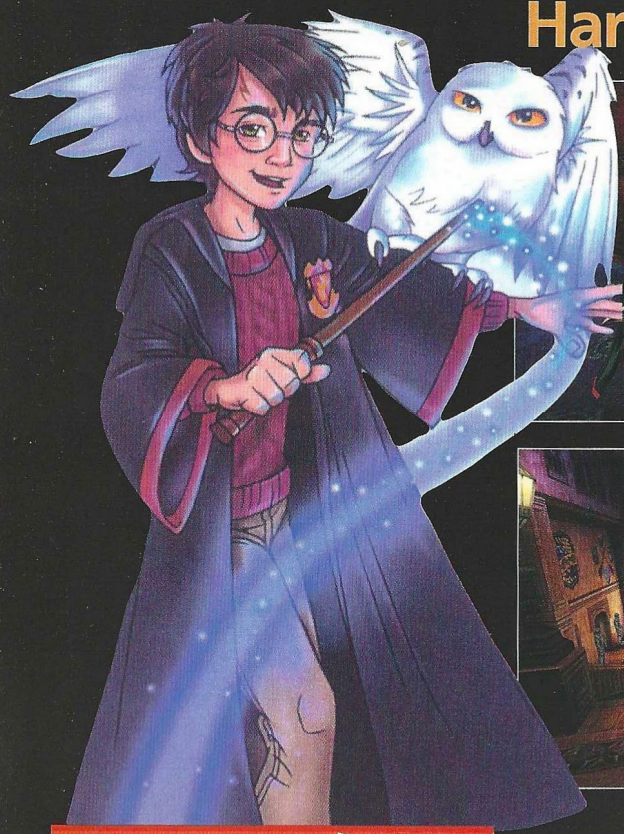
sólo para tus ojos

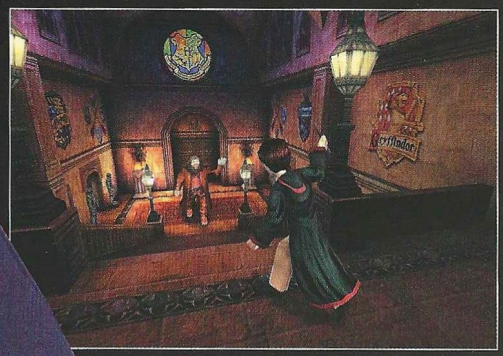
World of Warcraft



Si el mes pasado os presentábamos unas imágenes del juego *online* que causó mayor impresión en el pasado E3, esta vez hacemos lo propio con el gran anuncio de Blizzard para el reciente ECTS: World of Warcraft. El nombre lo deja claro: nos sumergiremos en el mundo persistente de Azeroth, en un rico entorno 3D con un estilo más cercano a la animación que al estilo realista de su hipotética competencia, para vivir heróicas aventuras compartidas con miles de jugadores de todos los rincones del planeta. Blizzard pretende que su juego de rol *online* multijugador sea un poco del gusto de todos, pero manteniendo el estilo sencillo y cargado de acción que ha hecho de Diablo el gran éxito que es. Claro que, a diferencia de Diablo, World of Warcraft exigirá el pago de una cuota mensual, que servirá para mantener un equipo humano que se encargará de añadir continuamente nuevo material al mundo de Warcraft.

Harry Potter y la Piedra Filosofal





En poco menos de dos meses llegará a múltiples plataformas, incluido el PC, el personaje que ha lanzado a J.K. Rowling a la fama: Harry Potter. Las novelas del joven aprendiz de mago se han convertido en un fenómeno de nuestro tiempo y han conseguido gustar por igual a jóvenes y adultos. Aprovechando esta circunstancia y el próximo estreno de la película, Electronic Arts ultima el que será, sin duda alguna, el primer juego de una serie (aunque la compañía no ha confirmado nada al respecto).

Como Harry, tendrás que hacer frente a numerosos desafíos en la escuela para jóvenes hechiceros empleando magia e ingenio. El juego está planteado como una aventura 3D con algunos elementos de otros géneros, si bien se caracteriza por una asombrosa sencillez de manejo para que sea accesible para cualquier tipo de jugador. El mes que viene te seguiremos informando.

AHÍ FUERA ESTÁ LA MUERTE . . .

CODENAME: OUTBREAK

www.virgin.es

www.codenameoutbreak.com

PERO NO SABES DÓNDE

EN EL AÑO 2034, EL PEOR ENEMIGO DE LA HUMANIDAD SERÁ ELLA MISMA

PC CD ROM

textos de pantalla en castellano

GSC GAME WORLD

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Codename: Outbreak es una marca comercial de Virgin Interactive Entertainment Ltd. © 2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin es una marca comercial registrada el logo de Virgin es una marca comercial de Virgin Enterprise Limited. Todos los otros logos e imágenes son marcas comerciales de GSC Game World Co. GSC Game World © es una marca comercial de GSC Game World Co. Todos los derechos reservados.

Interfaz

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

FINAL FANTASY Y PC

¿Por qué no sale Final Fantasy IX en PC?

Josué Cáceres Iglesias, Arrecife (Las Palmas)

La teoría de que los videojuegos deberían estar disponibles en todas las plataformas existentes es todavía discutida por muchos expertos. ¿Sería realmente bueno para la industria o para los jugadores que se hiciese eso? ¿Qué sentido tendría comprarse una u otra plataforma (PC, PS2, Dreamcast, PlayStation…) si en todas se pudiese jugar a lo mismo? ¿No sería mejor unificar todas las máquinas de juego en una sola? Son temas peliagudos que no son fáciles de responder.

SOBRE LA PIRATERÍA

Soy un asiduo de vuestra revista (vosotros diréis nuestra) y me gusta la idea de las tres críticas, aunque no acabo de comprender por qué tiene que ser una más larga que las otras dos. Sólo quisiera comentar lo que me pasa a mí con los videojuegos y la piratería; el caso es que de mi colección no se puede decir que sea un ejemplo contra la piratería, pero lo que yo quiero destacar son los juegos que sí son originales: Blade Runner, Baldur's Gate, Tzar, Silver, Starcraft, Crónicas de la luna negra; todos comprados por menos de 3000 pesetas, y no me negará nadie que son buenos juegos; la copia de Starcraft que tengo pertenece a una serie que anunciasteis en la revista y nada más saber que había salido a las tiendas fui a por él, pues me tuve que recorrer siete tiendas de videojuegos para encontrar una copia ya que lo tenían agotado!!! Así que digo yo: visto lo que ha pasado con juegos como Submarine Titans o The Longest Journey e incluso el Starcraft (que ya tiene su tiempo), ¿cuándo se darán cuenta las compañías del sector que se pueden desarrollar juegos de calidad a bajo precio que pueden reportar muy buenos beneficios? Además disminuiría la piratería, porque, quien no prefiriría tener la copia original con sus instrucciones, garantía y demás. Quisiera terminar con una petición: estaría pero que muy bien que regalarais dentro del CD de la revista la música del NBA Live '99 (ya sabeis funkie-man de primera) aprovechando que ahora estáis con ese tema. Muchas gracias por todo.

Carlos Pérez, correo electrónico

La opinión principal, además de ofrecerte una crítica, tiene como misión explicarte cómo es el juego, mientras que las secundarias deben centrarse más en la crítica. En cuanto a la música de NBA Live '99, tendremos en cuenta tu sugerencia.

EL NUEVO RUMBO DE CGW

Hola amigos de CGW. Aun recuerdo el día en que un amigo me dijo que me comprara una revista en la que regalaban una aventura muy buena y por menos de 500 pelas. Allí estaba yo con mi INCA que aunque no era el primer numero si fue mi primera revista que compré y era una CGW. Pues bien fueron pasando los años y mi colección de juegos y revistas iba creciendo (a pesar de que mi madre liquido algunas en un ataque de limpieza). Pues bien, hacia ya unos meses que no compraba la revista por culpa de unos exámenes que se llaman a si mismos selectividad y cual fue mi sorpresa al ver que mi revista de toda la vida había cambiado. Nuevo diseño, cambios por todas partes incluso en el top 50 que siempre había estado igual ahora era un top 25!!!! e incluso había un juego con una calificación de 0 !!!!!. Que desastre. En fin creía que nunca más iba a comprar vuestra revista hasta que leí el primer análisis, fue el de la expansión de Diablo 2 y entonces de un golpe me di cuenta de que un libro nunca se debe juzgar por la portada y que la calidad de la revista seguía siendo la misma. Por eso y motivado por un posible premio me he decidido a mandar mi opinión acerca de la nueva CGW. En mi opinión el punto fuerte de la revista sigue siendo los análisis de los juegos que hacen que pases de desear tener un ordenador para jugar a la expansión de Diablo2 a tener un martillo para suprimir todas las copias del dichoso juego del 0 Pub Games y el punto débil es una pregunta: ¿cómo puede ser que en el editorial se diga que la revista intenta diferenciar los juegos por el publico a los que van dirigidos y en el caso de (por poner un ejemplo) los juegos infantiles hagáis que en teoría un experto en juegos del tipo rol/lucha/conducción como es Gabriel Pérez-Ayala analice un juego destinado a los más pequeños? Entonces es lógico que el juego tenga un 3. No lo entiendo.

De todas formas seguid siempre así y siempre seréis los mejores.

Josep Roig, correo electrónico

Gracias por tus críticas y alabanzas, sobre todo por las alabanzas :) La opinión principal, la más larga, es la que está escrita por una persona a la que le gusta el género en cuestión, mientras que las secundarias están ahí para ofrecer la perspectiva de un redactor al que le pueden más gustar otras cosas. De esa manera, según el tipo de juegos que te guste, podrás encontrar una opinión con la que te sientas más identificado. Ah, por cierto, gracias por seguir ahí después de casi seis años.

UN ORDENADOR COMO UNA CASA

Hola lectores. Me gustaría comentar con vosotros mi opinión sobre los precios de componentes o periféricos para el ordenador. Primeramente he de decir que, la frase que se comenta a veces que "el mundo sólo esta hecho para ricos" la podríamos relacionar perfectamente con la informática, ya que las tecnologías cada vez van siendo más avanzadas y por supuesto a causa de esto más caras, constantemente hay más competencia, por lo que crea precios más dispares. Para que entendáis más hasta donde quiero llegar diciendo esto, os pondré un ejemplo: una casa es como un ordenador, para que esté más limpia y acogedora se necesita tiempo y en algunos casos dinero, también necesitas tener una determinada cuenta de dinero para posteriormente ir comprando cosas, tirar los objetos viejos... resumiendo necesitas tener bastante dinero para tener una casa "como Dios manda", pues igual pasa con el ordenador, para mantenerlo limpio se necesita tiempo, pasarle un trapo a la carcasa, poner en marcha programas de mantenimiento (Scandisk, Comprobador de archivos, Liberador de espacio en disco,....) y también se necesita dinero para ir cambiando con el paso de los meses casi todos los componentes del ordenador, por ejemplo la pantalla, con el objetivo de que esta tenga mayor resolución y frecuencia. En una casa seria igual como cuando nos tenemos que cambiar el televisor, o el ventilador del ordenador, cuando este ya es tan antiguo que no hace suficiente aire y entorpece el funcionamiento del ordenador.

Con todos esto doy a entender que si quieres tener un ordenador constantemente al día, y con todos los periféricos y componentes más buenos, se necesita tener tiempo y sobre todo dinero.

Roge, correo electrónico

PROBLEMAS TECNICOS

No suelo dedicar el ordenador exclusivamente para juegos, pero hay una serie de ellos que me parecen geniales tales como Age of Empires II, PcFutbol, Los Sims, toda esta clase de juegos estratégicos. He adquirido un ordenador hace 2 anos, un Pentium III a 600, con 128 de RAM y tarjeta Grafica Voodoo3. Estoy desesperado!!! Yo no se cual es mi problema pero ni a Los Sims, ni al PcFutbol, ni al Age of Empires II, q son los únicos 3 q me he comprado por caracterizarlos de "exclusivos" he conseguido llegar a jugar. He hablado con un montón de técnicos de informática de paginas web, similares a la vuestra, pero se limitan a decir: Eso es la tarjeta Voodoo3, q da muchos problemas. Bájate los siguientes drivers en las siguientes paginas... y bla, bla, bla. Es lo que procedo a hacer pero ni con drivers ni nada se me soluciona este problema así que empiezo a pensar que igual no es la tarjeta grafica, sino mi pantalla. Es una pantalla de 14" muy vieja que no acepta una resolución por encima de 640x... (lo cierto es q si subo de resolución la pantalla me aparece distorsionada o dividida en 4). Pero si realmente mi problema se trata de la tarjeta Voodoo3, no logro entender como permiten comercializar estas tarjetas, q las tachan y valoran como buenísimas pero no son compatibles con nada y no sirven una... (con perdón). Incluso me parece de estúpidos que se dedi-

quen a utilizar tantos recursos y dinero en crear una tarjeta que no sirve para nada.

Volviendo al tema en cuestión, por ejemplo al empezar Age of Empires II se me queda la pantalla dividida en 4, y ya estoy desesperado pues me niego a comprar otra tarjeta, me sentiría estafado. Por favor, les agradecería me dieran una solución, o cuanto menos su opinión al respecto.

***Jose Ignacio,** correo electrónico*

Si el juego se te ve bien pero se distorsiona al subir la resolución, obviamente es un problema de la pantalla. Si por el contrario nunca has llegado a ver la pantalla de juego en condiciones (ni siquiera con la resolución baja), entonces la cosa es más seria. Nuestra recomendación es que lleves el ordenador a un centro especializado para que lo analicen a fondo y resuelvan por ti el problema (tal vez formateando y realizando una instalación desde cero). Te saldrá caro, pero no tanto como tener que comprarte una tarjeta nueva que lo mismo tampoco te funciona.

¿RUNAWAY PARA MAYORES DE 18 AÑOS?

Me gustaría comentaros algunas cosillas: Lo primero, quería quejarme de lo de que hay que tener más de 18 años para jugar a Runaway – a road adventure sólo porque en la caja salga una tía con una buena delantera, digan alguna palabrotilla y maten a un par de tipos. Yo pienso que para los juegos no tendría que haber edades.

Lo segundo, ¿no se están pasando con lo de Los Sims? Primero vino el SimCity, que es hacer cuatro casas, después Los Sims, que es ver a cuatro personajillos hacer sus necesidades y ahora el Sims House Party y el SimsVille, que son prácticamente lo mismo. En mi opinión se tendrían que llamar "Los grandes hermanos".

***Jorge Alcolea,** Algeciras (Cadiz)*

Las recomendaciones de edad son precisamente eso, recomendaciones. Luego cada cual puede hacer lo que quiera. Obviamente, muchos padres querrán impedir a sus hijos jugar con juegos adultos, pero eso es otra cuestión. En cuanto a Los Sims, no es un juego que guste a todo el mundo (aunque a veces lo parezca, a juzgar por las cifras de ventas). De todos modos, tendrás que reconocer que tu análisis es un poco simplista, ¿no?

INDIGNADO

Quisiera reprocharos el párrafo que decís en el Nº69, el de Agosto de 2001: "PRIMERO LA FUGA DE MONKEY ISLAND, LUEGO THE LONGEST JOURNEY... Y AHORA RUNAWAY-A ROAD ADVENTURE. PARECE QUE DESPUÉS DE TODO, NO CORREN TAN MALOS TIEMPOS PARA LOS AVENTUREROS GRÁFICOS"

Ese párrafo me ha indignado, porque la Aventura gráfica nunca a tenido malos momentos, siempre queda algo, alguna veces malo, pero queda algo, y porque la gente espere Historias nuevas, Guiones de Cine y personajes nuevos, la Aventura Gráfica no seguirá siendo mala, porque casi todos las compañías reviven a sus viejas glorias, pero por eso sus Aventuras no tiene que ser malas.

Otra cosa, yo como persona que soy, pienso que los juegos están algo caros, (pero no tan caros como los de las videoconsolas) y por eso la gente casi no los compra, porque esperan a que el juego baje de precio para aprovechar. Es el caso del Rally Championship, que estando a 6.995ptas, como estaba antes, no vendió casi nada, y ahora que está 2.995ptas, no lo conoce nadie, pero cosecha ventas.

***Nestor,** Correo electrónico*

Responde Gabriel acerca del artículo de Runaway: ***Créeme que lamento y comprendo tu indignación. Fue un frase mal redactada por mi parte. Yo no me refería a que los aventureros gráficos pasen malos tiempos porque las aventuras gráficas que se hacen ahora sean malas, sino a que cada vez se hacen menos juegos de este género.***

LA CARTA DEL MES

Acerca de la piratería

Creo que la piratería no está justificada. De hecho, creo que debería ser eliminada, ya que al ser copias ilegales, perjudican a todo lo que se refiere al mundo del videojuego. La piratería está muy extendida, es fácil encontrar gente que venda CDs piratas, tanto en la calle como en numerosos locales.

La gente, como sabéis, no compra CDs piratas por gusto, los compran porque no pueden permitirse los altos precios de este tipo de productos. Comprendo que los videojuegos sean caros, porque su realización lleva mucho tiempo y dinero, pero mi opinión es que una de las mejores maneras de acabar con la piratería sería bajar los precios de los juegos.

También quería sugeriros que aumentéis el número de páginas de EGM y CGW, ya que así creo que podríais tener más lectores. La mayoría de las veces termino de leer la revista en poco tiempo, y cuando converso con amigos míos, que también compran la revista, coincidimos en lo mismo.

***Jonathan Fernández,** Santiponce (Sevilla)*

Ganadores de los concursos

LOS GANADORES DE LOS 30 LOTES DE PREMIOS DE OPERATION FLASHPOINT + LLAVERO DEL JUEGO, CORRESPONDIENTES AL CONCURSO OPERATION FLASHPOINT PUBLICADO EN EL Nº69 DE CGW SON:

MIKEL GOTZON ZABALA NAVARRETE..... ERANDIO (VIZCAYA)
ANTONIO VARELA CASTILLO.....ALMERIA
LOURDES MOLINA LUNA.....ALMODÓVAR DEL RÍO (CÓRDOBA)
MANUEL JEREZ FONTAO..... GIRONA
JUAN MIGUEL FRANCO PINEDA..... CORIA DEL RÍO (SEVILLA)
ELENA GARCÍA IGLESIAS.....PONTEVEDRA
JUAN CARLOS TORRECILLA MERCHÁN..... MADRID
CÉSAR PERAL MERAYO..... SEVILLA
VÍCTOR M. NOFUENTES JIMÉNEZ..... LOJA (GRANADA)
JORGE LOMBILLO LUSA..... LOGROÑO (LA RIOJA)
JORGE REVILLA MARTÍNEZ..... BURGOS
ANTONIO BARREIRO VALDIVIA.....CEUTA
JORDI CANTÍ VERGÉS.....BARCELONA
RAÚL MARTÍN JAÉN..... ALBA DE TORRES (SALAMANCA)
JOSÉ ANTONIO PÉREZ PÉREZ.....IRÚN (GUIPUZCOA)
ALBERT BELLERA VILA.....TERRASSA (BARCELONA)
IVÁN LORENZO FERNÁNDEZ.....VIGO (PONTEVEDRA)
LUIS MIGUEL GÓMEZ PÉREZ..... SEVILLA
JESÚS MANUEL CELAÁ LATORRE..... MADRID
ANTONIO ALCÓN VAL.....MONTCADA I REIXAC (BARCELONA)
VÍCTOR MANUEL PADÍN DE DIOS.....CESANTES - REDONDELA (PONTEVEDRA)
ÁNGEL CARPINTERO DURÁN.....BENAGUASIL (VALENCIA)
JUAN JOSÉ GALLARDO CAÑAVERAS..... MADRID
MARÍA MARRO GONZÁLEZ.....BARCELONA
JORDI MARINÉ CIURANA..... REUS (TARRAGONA)
MIGUEL ÁNGEL LÓPEZ GALLEGO..... PULPI (ALMERÍA)
MIGUEL GIL KOSAKA..... MADRID
ELIA MARTÍNEZ ARGÜELLES..... MIERES (OVIEDO)
MIGUEL ÁNGEL CASTRO CASTRO..... A CORUÑA
BLANCA SAIZ LÓPEZ..... VILLARCAYO (BURGOS)

LOS GANADORES DE LOS 3 AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION, CORRESPONDIENTES AL SORTEO DEL VOTO TOP 25 PUBLICADO EN EL Nº69 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MARÍA TERESA GONZAVEL DE DIEGO.....MADRID

FRANCISCO JAVIER CARDO RODRÍGUEZ.....GIJÓN
VERÓNICA ATENCIA VIGO .....VÉLEZ (MÁLAGA)

Hard-ware

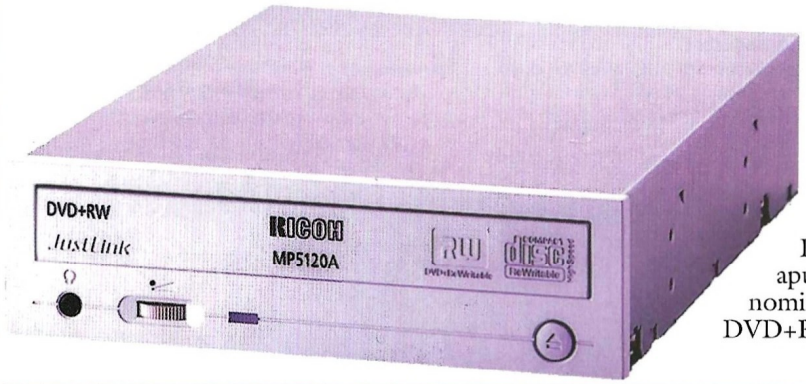
Ricoh MP5120A

9,0

(Ricoh (932 957 600), PVP sin determinar)

La expansión de las unidades DVD en el mundo del ordenador personal es un hecho, como también lo es la implantación generalizada de dispositivos CD-R/CD-RW. Pero evidentemente, el siguiente paso, ya anunciado hace unos meses, es el lanzamiento de unidades grabadoras de DVD, uno de cuyos primeros exponentes es el modelo Ricoh MP5120A.

Aunque debemos definirlo con más exactitud como una SuperCombo, ya que no sólo es una grabadora de DVD, sino que también es grabador de CD-R, regrabador de CD-RW y lector de CD-ROM y DVD. Todas las posibilidades en una sola unidad.



Como ya sabrás, existen varios métodos de grabación DVD y la Ricoh se apunta a la denominada como DVD+RW, especificación que surge como resultado de la alianza entre los fabricantes Ricoh, Sony, Dell, Thomson, HP, Philips, Mitsubishi y Yamaha.

Esto significa, que está capacitada para grabar discos DVD+RW, es decir, soportes regrabables equivalentes a los CD-RW. Podrás obtener DVD-ROM de 4,7 Gb que es el estándar más extendido en el mercado, conteniendo tanto datos como vídeo. La velocidades de trabajo se sitúan en 2,4x en modo DVD+RW, 12x con CD-R, 10x con CD-RW, 8x cuando leas DVD y 32x cuando se trata de CD-ROM.

Todavía no está disponible en el mercado español, aunque no tardará mucho en llegar, por lo que no podemos decirte un coste. Sin embargo, sí podemos avanzarte que estará en torno a los 1.000 euros (166.000 ptas.).

VideoLogic Vivid!XS

8,0

(Kinyo (902 902 260), 24.500 ptas. / 147,25 €)

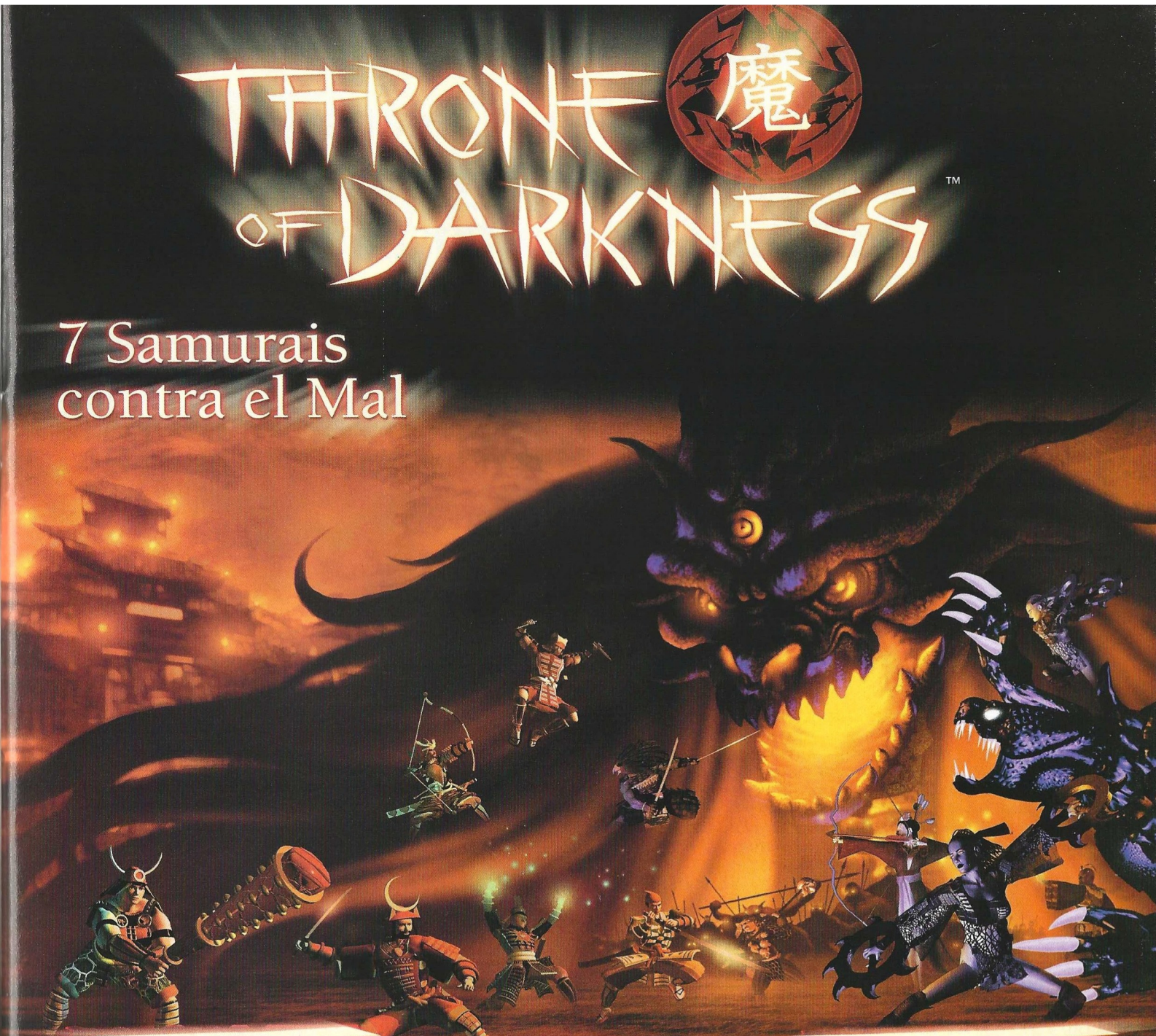
Si buscas una tarjeta aceleradora gráfica capaz y económica, tu elección puede recaer sobre la VideoLogic Vivid!XS, un controlador que está especialmente destinado a los que no desean gastarse mucho dinero y buscan una aceleración adecuada, pero sin estridencias, porque son jugadores ocasionales que utilizan su ordenador para muchas otras cosas.

Para conseguir estas premisas, VideoLogic ha construido este dispositivo entorno al chip PowerVR KyroII con un DAC de 350 MHz. Se ha dotado de una cantidad de memoria de vídeo de 32 Mb de SDRAM, obteniendo resoluciones de hasta 1.920 x 1.140 puntos con 16,7 millones de colores. Para obtener mejores resultados en la aceleración tridimensional (3D) el chip se ha potenciado con la tecnología PowerVR 3D, que consiste en dividir la escena a mostrar en elementos más simples que son procesados en paralelo. El sistema analiza e identifica las superficies que no son visibles en la escena final y descarta la aplicación en ellos de texturas, luces y sombreados. Así, el controlador puede dedicarse con celeridad a procesar lo que realmente interesa: lo que verás en la pantalla.

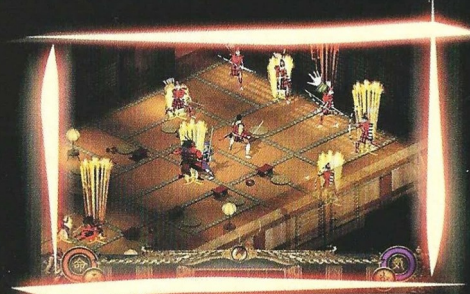
Otras cualidades interesantes de este modelo es que soporta decodificación DVD por hardware, así como que pone a tu disposición una salida S-Video para conectarla a un televisor convencional, entregándose, además, con un cable conversor a vídeo compuesto. Así, podrás disfrutar de los juegos sobre una pantalla de gran formato, por ejemplo.

THRONE 魔 OF DARKNESS™

7 Samurais contra el Mal



Dirige a 7 personajes distintos, cada uno de ellos con habilidades propias, en diez mundos inmensos inspirados en la mitología japonesa.



Juego de rol de fácil manejo y gran dinamismo. IA innovadora y más de 30 órdenes para luchar contra más de 20 clases distintas de criaturas.

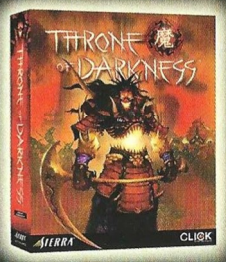
Sistema multijugador original, que permite hasta 35 jugadores on-line simultáneamente.

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16

CLICK entertainment

SIERRA™
www.sierra.com

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L.
Ntra. Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid
Tel.: 91 735 55 02 Fax: 91 735 27 30



PC
CD-ROM

© 2001 Sierra On-Line, Inc. Sierra, el logo "S". Todos los derechos reservados.

On October 14th PC Magazine celebrates the 20th Anniversary of the Personal Computer and 20 years of Technological Innovation within the Arts and Sciences.

WIN
A luxury trip to Dubai or a Mercedes SLK 320 FAB design. For details go to PCMag.com

STARS

SCIENCE TECHNOLOGY & ARTS ROYAL SUMMIT

In October 2001, *PC Magazine Middle and Near East* will be celebrating how Hardware, Software, the Internet and Business Innovations have contributed to the power and presence of Information Technology within music, art, architecture, film, literature and science.

The International PC Magazine Awards Ceremony will be held in Dubai, The United Arab Emirates, in conjunction with STARS. a two-day CEO summit celebrating technology and its influences. The keynote address will be given by former President Bill Clinton.

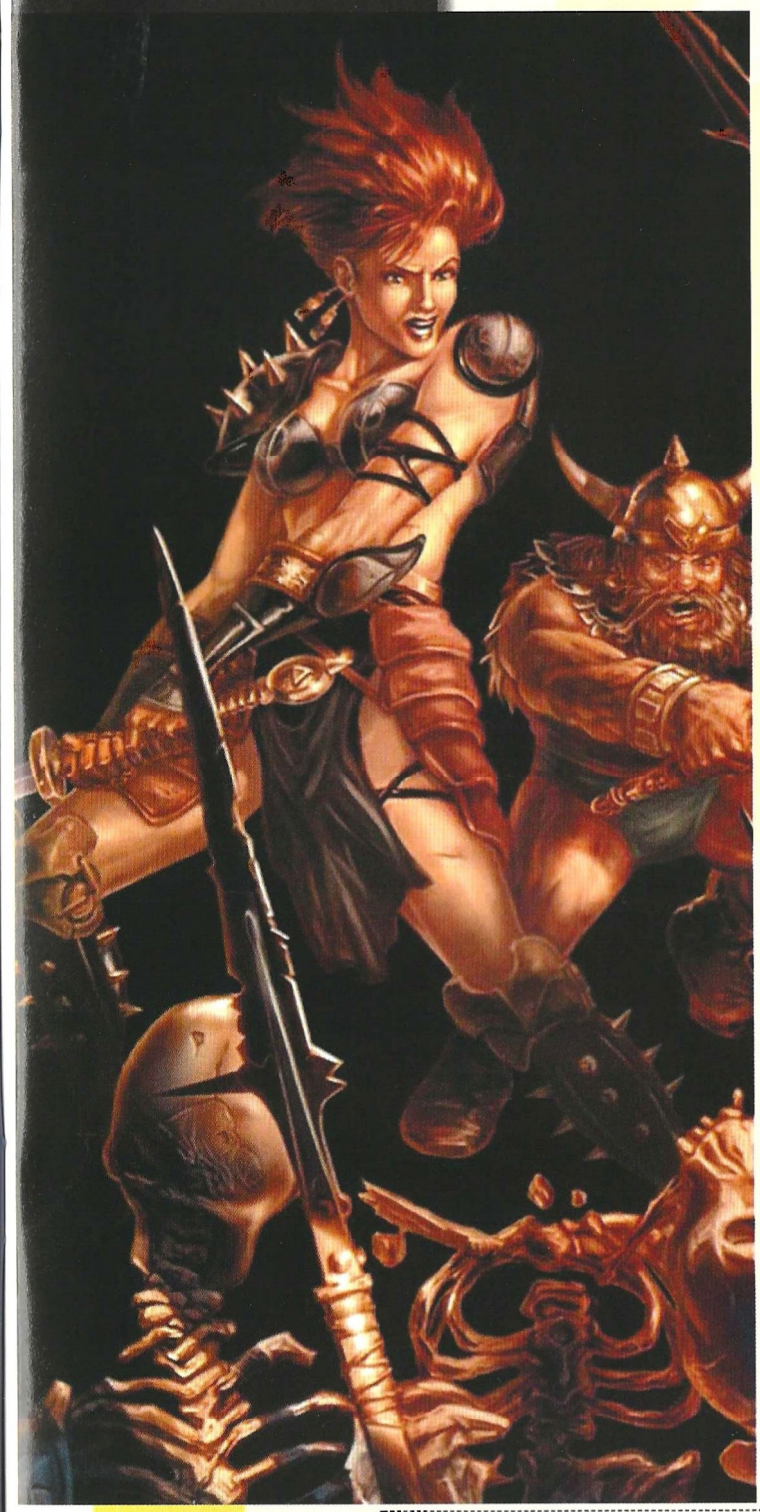
Go to PCMag.com to vote in 14 categories on the impact of technology over the last 20 years. Vote and be eligible to win a FREE luxury trip to Dubai or an exclusive Mercedes SLK 320 FAB Design Sports Convertible.

For Official Rules go to: http://www.stars-2001.com/prizedraw/rules.asp NO PURCHASE NECESSARY

The STARS FOUNDATION is a non-profit organization that focuses on empowering and protecting the lives of children worldwide. The Foundation together with initiatives from Ziff Davis Media will donate proceeds from this event to initiatives supporting the United Nations Global Movement for Children. To learn more about the STARS Foundation log on to STARS-2001.com

Zona Alfa

Westwood tiene un regalo para ti

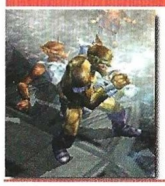


Westwood arrastra a sus espaldas una larga tradición de endiñar a su público el mismo juego una y otra vez. No siempre ha sido así, claro. Westwood se topó con un éxito inesperado al publicar **Dune 2** en 1992. Cualquiera que quiera rastrear la evolución de los juegos de estrategia en tiempo real acabará su búsqueda en este título. Y podrá comprobar cómo las cosas han cambiado muy poco más allá del apartado técnico. En cualquier caso, por aquél entonces Westwood aún diversificaba sus esfuerzos con otra clase de productos, pero la situación cambió radicalmente con el fenomenal éxito de Command & Conquer. Para muchos, el juego definitivo del género. Tanto, que el estudio lleva más de un lustro rehaciéndolo, prácticamente cada año, sin perder un ápice de su gancho comercial.

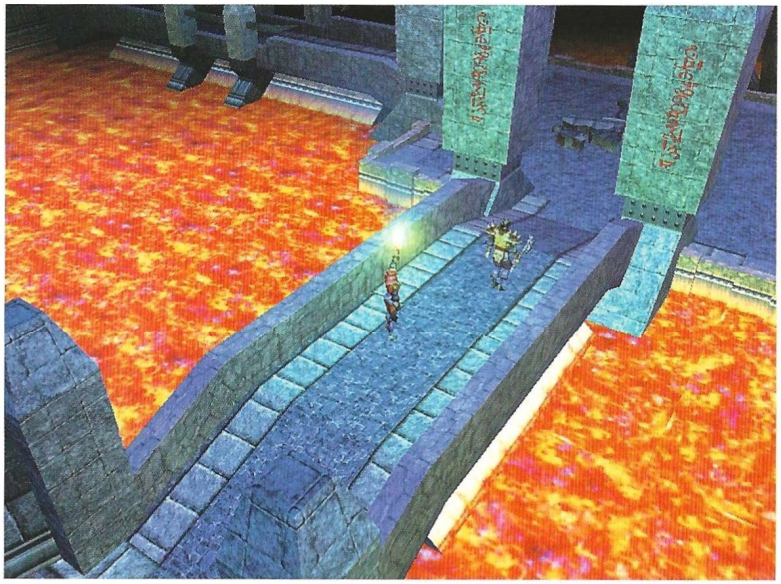
La explotación que está realizando Sierra de Half-Life se queda corta frente a la de Westwood y sus C&C: 13 lanzamientos comerciales en seis años con el logo de C&C en la portada. Trece entre juegos originales, precuelas, secuelas, conversiones, expansiones y reediciones especiales. Por fortuna para (de acuerdo con las cifras de ventas) la minoría, los proyectos que ahora ocupan al estudio prometen novedades. **Command & Conquer Renegade** es una apuesta francamente insólita en la forma que conjuga riesgo y conservadurismo. Adaptar una franquicia de reconocido gancho entre el público a un género completamente diferente es algo que ya se ha intentado antes, pero que no suele ser aceptado por los jugadores. Y, sin duda, Renegade no obtendrá el mismo éxito que, sin ir más lejos, Red Alert 2. No por la calidad que atesore el producto final, sino por que el género de acción no tiene el mismo tirón comercial que la estrategia y porque un juego que se presume tecnológicamente avanzado ve inevitablemente reducido el posible público comprador a aquellos que disponen del hardware adecuado. Con todo, puede ser el juego que arrastre a muchos seguidores de la serie al campo de la acción, lo que muy bien podría convertirlo en uno de los títulos con más éxito de la temporada para el género preferido de los amantes del gatillo fácil.

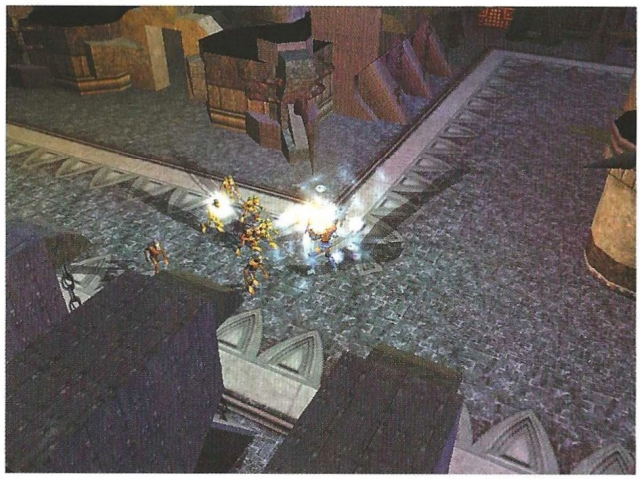
Claro que, si se trata de liarse la manta a la cabeza e intentar algo verdaderamente diferente, ahí está Bioware y su recién postergado **Neverwinter Nights**. La relevancia que pueda tener el juego de cara al devenir del género en los próximos años radica en un factor. Neverwinter Nights viene acompañado de un conjunto de herramientas que permite al jugador crear sus propias aventuras y colgarlas en la red para disfrute de todo aquel interesado. No me refiero simplemente a crear un nivel 3D en el que arrojar unos cuantos monstruos a los que plantar cara, sino a poder crear tramas argumentales complejas en las que se puede modificar el comportamiento de los personajes no jugables, la IA de los enemigos, rediseñar los personajes, crear acontecimientos prefijados para el avance de la historia... En buena parte, el trabajo que hasta ahora sólo realizaban los profesionales. Basta fijarse en la importancia que ha adquirido la comunidad "mod" en los últimos años y cómo ha afectado a los juegos de acción para comenzar a apreciar las posibilidades.

Alfredo Biurrun



Reinos inolvidables





Hasta el momento, el maquiavélico plan de BioWare para dominar el mundo de los juegos de rol por ordenador estaba funcionando a la perfección. Baldur´s Gate no sólo devolvió el universo de Dungeons & Dragons al lugar que le correspondía, en la primera línea del inconsciente rolero colectivo, tras años de languidecer tristemente en un oscuro rincón, sino que permitió a la compañía establecerse como uno de los estudios más prestigiosos del sector. Tras repetir la jugada corregida y aumentada con la segunda entrega de la saga, empezó a plantearse cómo ampliar su esfera de influencia. Ya le pertenecían las almas de los aficionados que se dedicaban a jugar solos en sus casas, pero eso no le parecía suficiente. Un nuevo sector, el del juego *online*, amenazaba su supremacía, así que decidió extender sus garras hacia allí.

La recreación de los Reinos Olvidados –el mundo en que se ambienta Baldur´s Gate– en forma de universo persistente era una posibilidad interesante, pero había muchas más que examinar, había que llegar más allá, lograr el tipo de fervor de que era objeto D&D en su versión primitiva: un grupo de personas reunidas alrededor de una mesa, con lápices, papeles y unos cuantos dados, sin tecnología.

¿Qué era lo que hacía esa experiencia tan especial? Pues, sobre todo, la inclusión de un dungeon master, un director de juego presente en la partida, capaz de tomar decisiones sobre la marcha que afectan al desarrollo del juego, que permite a los jugadores improvisar en cualquier momento, poner a prueba su ingenio para idear infinidad de soluciones posibles a un mismo problema y dejar que sea el master el que se encargue de las repercusiones que la aplicación de esas ideas puedan tener en la historia. La pérdida de ese tipo de libertad siempre ha sido el gran problema a la hora de trasladar ese género a los ordenadores, pero era algo inevitable. Parecía el camino correcto a seguir.

Ni cortos ni perezosos, los aplicados chicos de BioWare se pusieron manos a la obra y el resultado de tanto trabajo es Neverwinter Nights, el siguiente paso en la evolución natural de su trabajo, que aplica la 3ª Edición de las reglas de Dungeons & Dragons en otra región distinta de los Reinos Olvidados, con un nuevo y sofisticado motor 3D de creación propia que permitirá ver a enanos, elfos, halflings y demás fauna con mejor aspecto que nunca. La primera parte de su trabajo ha consistido en la creación de una serie de sofisticadas herramientas de diseño que permitan de forma sencilla e intuitiva que hasta el más negado de los mortales pueda diseñar sus propias historias, ya sea para su uso personal o para disfrute de todo aquél que se las descargue desde algún lugar de la Red. Dichas historias pueden estar ideadas para un jugador o para varios, para personajes de un nivel concreto o para cualquiera, para que todo se desarrolle de forma automática o necesite de la intervención de un master.

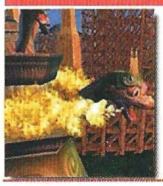
Según la capacidad del aficionado, podrá crear en escasos minutos niveles sencillos, al estilo de Diablo, simples paseos por mazmorras liquidando criaturas y acaparando tesoro, o invertir tiempo y esfuerzo en la elaboración de complejas campañas con múltiples ramificaciones que se pueden extender tanto como su imaginación y ambición le permita.

Para demostrar la gran versatilidad de estas herramientas, el propio equipo de desarrollo se ha comprometido a que sean el único recurso que empleen para diseñar una campaña individual de naturaleza modular, a imagen de las clásicas cajas de su contrapartida de papel, que tendrá como hilo conductor una de esas historia que tan bien sabe elaborar la compañía. Como viene siendo habitual en las producciones de BioWare, esta campaña ya ofrecerá una generosa dosis de horas de juego (unas 80, según afirman sus responsables). El planteamiento inicial, aunque es una de esas ideas que podrían cambiar con el tiempo, es el de publicar esta campaña en código abierto, de modo que todos los usuarios

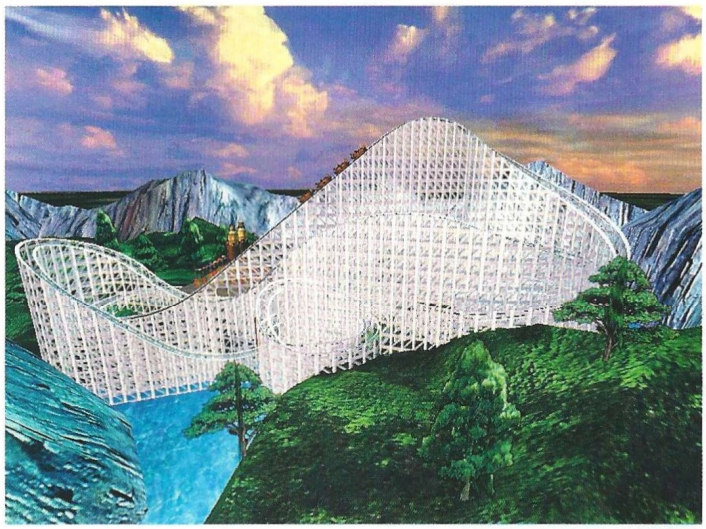
puedan diseccionarla, aprender las técnicas utilizadas en su diseño y aplicarlo a sus propias obras. Todos los recursos (escenarios, objetos, criaturas, personajes, rutinas de comportamiento, esquemas de árboles de diálogo...) estarán disponibles para que cualquier aficionado pueda reutilizarlos o crear sus propios diseños. A esos se sumarán otros más que el equipo seguirá diseñando tras la fecha de lanzamiento, como forma de apoyar su producto y extender aún más su vida. A lo largo de los meses, se podrán descargar de la página oficial nuevos monstruos, objetos mágicos, mapas, etc.

Además, el master, lógicamente, necesita utilizar una serie de elementos que le permitan cumplir con su papel de dirección y control del juego. A tal fin, Neverwinter Nights incluirá una versión especial del software que contará con todo aquello que el master necesitará en su labor y le permitirá seguir las evoluciones de los jugadores, atender a cualquier situación inesperada que pueda surgir como consecuencia de las acciones de éstos, poseer a personajes o criaturas para influir de forma más directa en el desarrollo de la partida y modificar en sobre la marcha cualquier cosa que se le pueda ocurrir, salvo el propio terreno (es la única limitación a sus poderes que el equipo de BioWare ha decidido incluir). El master actuará como servidor al que tendrán que conectarse los restantes jugadores de una partida *online* y será el único con la facultad de parar la partida y guardarla para continuar en otro momento. El número de jugadores que se podrá conectar simultáneamente a sus sesiones dependerá de él, pero un master con recursos podrá tener hasta 64 personas en cualquier momento participando en su aventura.

Como es fácil de adivinar, la comunidad de jugadores va a tener un papel determinante en el éxito de Neverwinter Nights, pues ella será la encargada de darle vida más allá de la campaña inicial, diseñar nuevas aventuras, poner en marcha servidores adicionales que se podrán interconectar conteniendo cada uno distintas secciones de un mundo más grande e, incluso, mantener un mundo persistente en marcha las 24 horas del día. BioWare está contando con ellos y su entusiasmo desbordado y por eso piensa apoyarlos con todos los recursos a su alcance.



Emoción y adrenalina



Ultimate Ride, uno de los próximos lanzamientos de Disney para PC, es un juego para construir atracciones. La verdad es que así dicho suena un poco raro, sin embargo todo empezó a tener un poco de sentido cuando acudimos a la presentación que Disney organizó en su parque europeo, EuroDisney.

En un vídeo-reportaje preparado junto con la BBC, Disney daba a conocer la labor que se realiza en Imagineering, departamento encargado de imaginar y crear las atracciones que la compañía ofrece en sus parques temáticos. De hecho, pudimos ver con lujo de detalles cómo se había creado y dado a vida, desde su esqueleto hasta detalles tan importantes como la música, a una de las atracciones estrella de EuroDisney, Space Mountain.

La imaginación, la tecnología, los efectos especiales y la música son fundamentales para dar vida a una atracción que quiere ser algo más que un simple viaje lleno de vértigo y adrenalina. A través del sonido, efectos y curvas vertiginosas, sus creadores han querido que los visitantes más atrevidos sientan que de verdad están haciendo un viaje a la luna. No consiste en subir muy alto, sino más bien en experimentar sensaciones a través de casi todos los sentidos.

La gran montaña en el PC

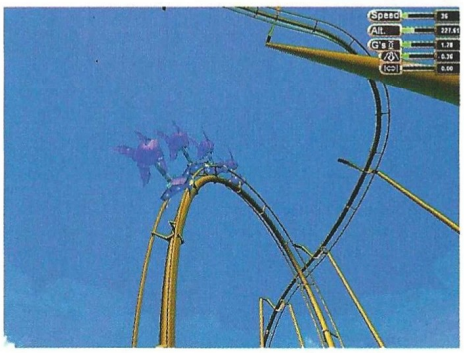
Partiendo de esta idea, Disney ha decidido lanzar al mercado un juego de creatividad y construcción a través del cual podemos crear nuestras propias atracciones, en concreto montañas rusas. Los diseños en tres dimensiones pueden ser reales o ficticios: todo es posible con Ultimate Ride, aunque lógicamente con cierto límite.

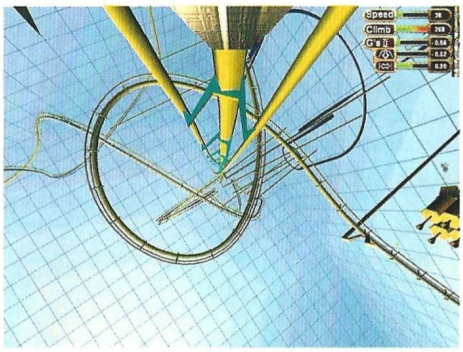
Posee dos modos de construcción. El modo de construcción libre nos permitirá ir colocando sobre un escenario los raíles por los que se desplazará nuestra atracción. La imaginación hará el resto, ya que el programa nos permitirá crear tantas curvas, loopings y subidas y bajadas como deseemos, incluso a riesgo de que nuestros ocupantes ficticios puedan perder la vida. Claro que esa parte morbosa no se incluye en el programa.

Por otra parte nuestra montaña puede ser tan cargante o sencilla, en lo que respecta a la decoración, como deseemos. Y para ello contamos con más de cien objetos, estáticos y animados, que aunque son fijos también podemos modificar ligeramente, sobre todo los animados. De todas formas, el apartado estético puede dar mucho juego para ofrecer un efecto u otro y envolver a nuestra montaña rusa en un aspecto futurista, mecánico o de fantasía. Todo dependerá de la imaginación que le echemos y nuestro sentido del gusto.

Por otra parte, el segundo modo de juego que se incluye está formado por misiones y objetivos a cumplir. Se llama Imagineering Mode. En él que tendremos que diseñar unas atracciones según unos objetivos establecidos. Hay un total de 25 misiones, que no son otra cosa que las peticiones que algunos clientes hacen para sus parques temáticos y que, al final, terminarán con una prueba en la que tendremos que diseñar una gran montaña rusa.

Este proceso de construcción y diseño puede llegar a ser más o menos largo, así que el programa incluye la opción de ir visualizando cómo queda nuestra "obra". Podremos ejecutar esta función sin necesidad de haberla terminado. Los diferentes modos





Un invierno de juegos y películas Disney

Durante el transcurso de la presentación de Ultimate Ride, Disney desveló algunos de sus proyectos futuros, sobre todo los basados en su dos nuevas aventuras cinematográficas: Atlantis y Monster Inc.

Por orden cronológico, primero podremos disfrutar de Atlantis: El Imperio Perdido, cuyo estreno en nuestro país será a finales de este año y cuya historia será la base de diversos juegos para PC y consola (PSX y GameBoy). Los géneros van desde el arcade hasta los Centros de actividades tan típicos de Disney.

La colaboración entre Disney y Pixar sigue adelante y como muchos saben es Monster Inc, la cual podremos disfrutar el primer semestre del año que viene, aunque por el momento no hay fecha fijada. Durante este evento sólo pudimos ver una breve "intro" en clave de humor y por lo que vimos, se repetirá el éxito de producciones anteriores como Toy Story. Las plataformas de los videojuegos que se desarrollarán sobre esta película serán más amplias que para Atlantis, con las dos consolas de Sony y la GameBoy Color y Advance, destinados todos para el público infantil.

Por último y al margen del formato cine, Disney retoma a sus personajes de siempre con nuevos deportes y en esta ocasión pondrá a Goofy a dominar el Skateboarding. Aunque los que más los disfrutarán será los niños entre 5 y 9 años, a los que va destinado.

de cámara que posee nos permitirán ver con detalle todo el recorrido en primera o tercera persona y casi 360 grados. Para no perdernos ni un solo detalle.

Sencillez ante todo

Según pudimos ver en la demostración que Disney realizó, con la beta recién salida del horno, el interfaz es bastante sencillo de manejar, sólo hay que conocer algunas funciones. Por ejemplo el editor nos permitirá controlar los ángulos, la velocidad y las piezas, las cuales iremos colocando en uno de los cuatro escenarios que nos ofrecen: montañoso, espacial, subterráneo o de líneas y vectores, con mucho estilo futurista.

Una vez elegido el escenario sólo habrá que ponerse a colocar raíles con mayor o menor pendiente, inclinarlos, añadir un gran looping o muchos, etc. Las herramientas dispuesta en una barra inferior son bastante sencillas e intuitivas. Y podremos también crear montañas con asientos invertidos, sí esas en la que los atrevidos viajeros llevan los pies colgando. Aunque son más llamativas, hay que decir que pierden mucho en cuanto a disfrute del recorrido se refiere recorrido. Los objetos, así como los efectos de luz son otros detalles que también se tendrán en cuenta.

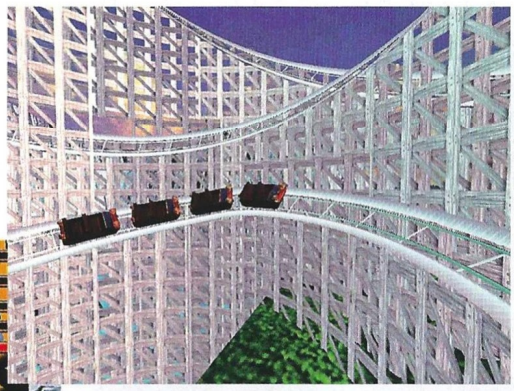
Complementos

Como hemos visto, después de la construcción llega la satisfacción de poder ver desde diferentes ángulos nuestro viaje alucinante. Pero hay algo más, ya que al margen de las mejoras que se irán haciendo con nuevas entregas y la incorporación de nuevos objetos, este juego tiene su extensión en Internet.

Ultimate Ride cuenta con la posibilidad de colgar nuestras creaciones en la página web, aunque por el momento sólo está disponible para Estados Unidos, así como también el intercambio de atracciones vía e-mail, con otros usuarios.

Desde luego este juego abarca a un amplio público, tanto a quienes gustan de los juegos de construcción con el añadido de vértigo, como aquellos que les gusta dar un toque estético, bien sea luminoso y alegre u oscuro y tétrico. Ya se sabe sobre gustos no hay nada escrito.

Esperanza Navas



www.utlimateridegame.com

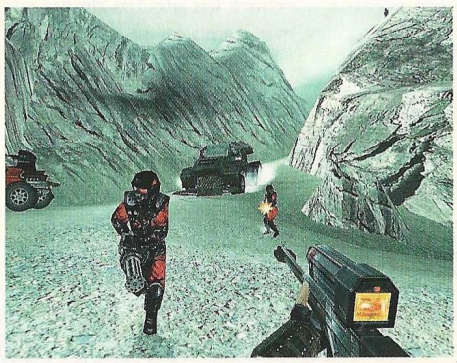
Cambio de aires

A todo aquel que no sea aficionado a la estrategia en tiempo real, el nombre de Westwood hace ya unos años que no le dice gran cosa. Tras descubrir el filón de Command & Conquer, la compañía ha estado muy ocupada explotando el filón hasta la saciedad con constantes expansiones, continuaciones, reediciones, recopilaciones... que siguen cosechando bastante éxito, aunque hacen bastante poco por renovar el género. Seguramente, muchos opinen que mientras Westwood siga produciendo juegos tan divertidos como Red Alert 2, no necesita preocuparse por su futuro.

Renegade iba a ser la primera incursión de Westwood en el mundo de las tres dimensiones, pero ha acabado pagando cara la novatada y ha sufrido varios retrasos, con lo que Emperor: Battle for Dune ha sido finalmente el que se ha llevado el relativo honor de ser el primer juego 3D de la compañía. Esos retrasos han servido, por ejemplo, para cambiar la perspectiva, pues inicialmente estaba previsto que la acción se desarrollara en tercera persona. El equipo se dio cuenta de que la primera persona ofrecía unas posibilidades superiores en cuanto al control o la inmersión en el juego, a lo que habría que añadir que esta decisión les ha permitido quitarse de encima una de las mayores asignaturas pendientes de los entornos 3D en tercera persona: el control de la cámara.

No es que se trate, ni mucho menos, de un producto innovador que vaya a revolucionar la industria, sino que estamos ante otro juego de acción en primera persona, aunque, eso sí, ambientado en un mundo sobradamente conocido, el de Command & Conquer. No deja de tener sus riesgos, pues a pesar de la popularidad de Quake, Unreal, Half-Life y tantos otros, lo cierto es que este género vende mucho menos que el de la estrategia en tiempo real. Pero es un riesgo calculado pues, con un poco de suerte, aquellos que a lo largo de los años han disfrutado con las sucesivas entregas de la serie, no podrán resistir la tentación de sumergirse en ese mundo a un nivel más personal, en la piel de Nick "Havoc" Parker, la unidad comando de la GDI de la primera entrega de la serie. Eso le permitirá implicación de forma mucho más directa, recorrer a pie el campo de batalla y saber cómo se sienten esas tropas a las que normalmente envía en masa directamente al combate, sin preocuparse más por el destino de esas insignificantes hormigas que crea como churros en sus edificios de producción y caen como moscas al servicio de su causa.

Todos los elementos típicos de C&C estarán presentes y, aunque el personaje protagonista es único, tendrá ocasión de controlar algunos de los vehículos de la saga como cosechadoras, buggys o tanques, que le permitirán enfrentarse a cualquier cosa que la Hermandad de NOD le eche encima.



Westwood ha diseñado la campaña individual con el principal objetivo de meter de lleno al jugador en el eterno conflicto entre la GDI y la Hermandad de NOD. Por ejemplo, en la misión que hemos podido jugar, nos encontrábamos participando en un desembarco en una isla de la Hermandad, una especie de alternativa a la ya famosa secuencia de Normandía de Medal of Honor: Allied Assault, aunque en un escenario bien distinto, con unas máquinas de guerra muy diferentes. Los desarrolladores han hecho un excelente trabajo recreando el caos del campo de batalla, aunque más alejado del pretendido realismo del título antes mencionado, y esperamos que ese mismo acierto se extienda al resto de la campaña individual, así como a las distintas modalidades multijugador en que están trabajando.

CENTRO MAIL
www.centromail.es

LA NUEVA AVENTURA
DE MYST® Y RIVEN®

MYST III
EXILE

Compra
MYST III:
EXILE
en Centro MAIL
y llévate
un exclusivo
regalo

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

LYCOS
Tu guía personal de Internet
www.lycos.es

CD-ROM
MAC / PC

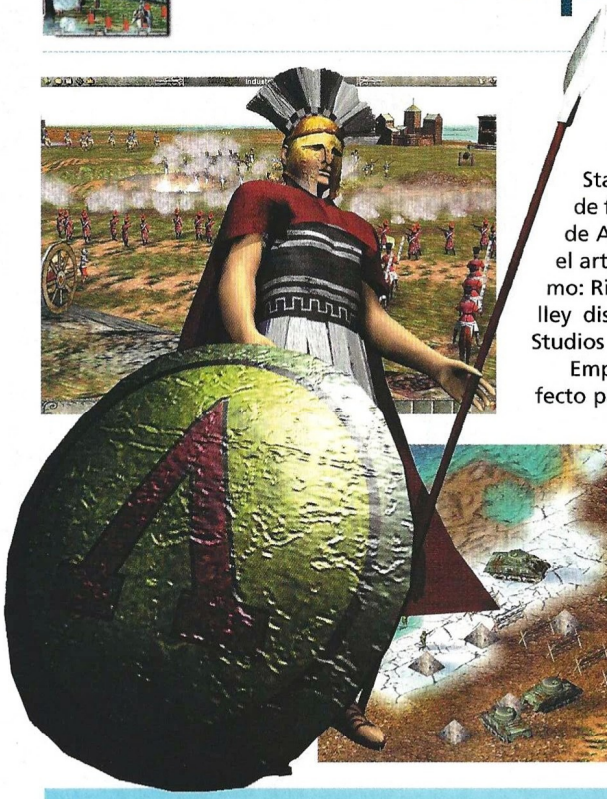
PRESTO STUDIOS

Llámanos para saber cuál es tu tienda Centro MAIL más cercana.

pedidos por teléfono 902 17 18 19 | pedidos por internet www.centromail.es

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. Some elements © 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved. Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studios and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. QuickTime and the QuickTime logo are registered trademarks of Apple Computer and used under license. All other trademarks are the property of their respective owners.

A por el trono de AoE



Ya te hemos hablado con anterioridad de este ambicioso proyecto con el que Stainless Steel Studios podría competir de forma directa por la sucesión al trono de Age of Empires. No es casualidad que el artífice de tan magnas obras sea el mismo: Rick Goodman, que junto a Bruce Shelley diseñó el famoso juego de Ensemble Studios para Microsoft.

Empezar con este dato histórico es perfecto para la ocasión, pues de historia trata este juego de estrategia en tiempo real y 3D: nada menos que medio millón de años, desde el Paleolítico hasta un posible futuro dentro de 200 años. ¿Y por qué te volvemos a hablar de Empire Earth? Porque saldrá dentro de poco tiempo y porque hemos tenido la oportunidad de jugar la versión beta que varios miles de jugadores están probando en diversos lugares del mundo.

Aunque es pronto para adelantar acontecimientos, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones de la versión (sólo multijugador *online* y con pocos periodos históricos a nuestra disposición), Stainless Steel podría haber logrado su objetivo. Los requisitos de máquina no son excesivos si no se quiere todo el detalle, la jugabilidad es atrozmente superior a la de Age of Empires, la velocidad de progresión tremenda y las batallas una auténtica gozada.

La inteligencia artificial parece bastante pulida y las posibilidades de construcción de fortalezas, así como el tamaño de los escenarios y las diversas variables que se pueden personalizar, hacen entrever un título que, por fin, podría asentar definitivamente el género en el entorno 3D. Antes de Navidades podremos comprobar si lo consigue o se queda en el camino.

Resurrección de un clásico

En los juegos no siempre se cumple aquello de "segundas partes no son buenas", a diferencia de lo que sucede en el mundo del cine. Sin embargo, hacer una secuela de un juego que ya forma parte de la historia de esta industria y con tantos años de diferencia, no es tarea fácil: la memoria tiende a endiosar el pasado.

Pool of Radiance fue uno de tantos magníficos títulos de rol con los que SSI marcó una época dorada del género utilizando la licencia de Dungeons & Dragons. Ahora, Stormfront quiere resucitar a las viejas glorias con este juego, el primero en emplear, por cierto, la tercera edición de reglas de AD&D. ¿Qué puedes esperar? Pues aunque la versión que nos ha enviado Ubi Soft no funcionaba ni a tiros, algunas cosas sí te podemos contar por lo visto en ferias. Por ejemplo, que los personajes están a escala, que el guión y los mapas están profundamente enraizados en los Reinos Olvidados y que el interfaz es de lo más sencillo e intuitivo que se ha hecho hasta ahora, con menús emergentes con las opciones pertinentes cuando pulsas el botón derecho sobre un cofre, por poner un ejemplo.

En cuanto al guión, continua la historia del juego original: tras la liberación de la ciudad de New Phlan al final de la primera parte, una misteriosa y malvada entidad persigue el poder mágico del Pool of Radiance, un poderoso artefacto que ha permitido enviar todo tipo de monstruos al corazón de la ciudad. Elminster llama a un grupo de aventureros para resolver la papeleta en Mith Drannor, pero algo sale mal. ¿Adivinas a quién le toca comerse el marrón?

La fortaleza de los asesinos

Todo comenzó hace ya cuatro años. En 1997 el popular escritor Paulo Coelho fue contactado por Arxel Tribe con el objeto de hacer un videojuego que capturase la magia de sus relatos. "De acuerdo", dijo Coelho, "yo me ocupo del guión. ¿Pero esto de hacer videojuegos no es muy complicado?" "En absoluto", respondió Arxel Tribe, "eso déjelo en nuestras manos y ya verá como todo sale sobre ruedas". ¡Y vaya que si salió!

Primero hicieron *Pilgrim*, que establecía los cimientos de lo que sería una prolongada saga ambientada en el oriente de las mil y una noches. Luego llegó *La Leyenda del profeta y el asesino*, que hace bien poco fue publicada en nuestro país y que cosechó encendidas críticas en todos los medios especializados. Ahora le toca el turno al tercer episodio, *Los secretos de Alamut*, que llegará el próximo mes de la mano Cryo.

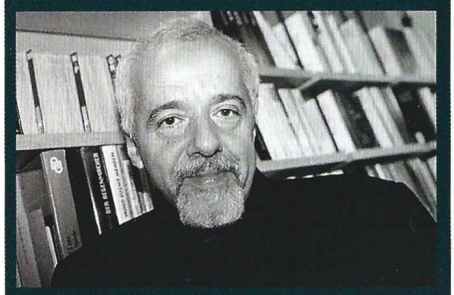
Esta distribuidora y desarrolladora francesa, inasequible al desaliento, ha abierto sus propias oficinas en nuestro país hace bien poco y no cabe duda de que tienen bien claro la línea de productos que quieren ofrecer al consumidor español: juegos culturales y no violentos que resulten atractivos para esa gran masa de público cuyo único contacto con el mundo del videojuego se produce a través de los periódicos sensacionalistas. Sí, hablamos de ese padre, ese abuelo o esa madre que piensan que los juegos de ordenador son cosa del demonio, pero que no tienen inconveniente en disfrutar de un cuento interactivo de Paulo Coelho.

En *Los secretos de Alamut* serán testigos del encuentro entre dos héroes: Simón de Lancrois y Tancredo de Nerac. El jugador se mete en el papel de Tancredo y verá el mundo desde sus ojos, como en las aventuras gráficas en primera persona. Su peregrinaje le lleva a las puertas de Alamut, la fortaleza de los asesinos, en el monasterio Santa Caterina que está al pie del monte Moses, en los bancos del Mar Muerto.

Tendrá que sortear trampas mortales que desafían al ingenio y vérselas con demonios, brujas y espectros fantasmales que le aguardan en el desierto. A medida que la caza se intensifica, se hará más difícil diferenciar al cazador del cazado y las preguntas irán encontrando respuestas a medida que Tancredo vaya acercándose a Simón, el cual tiene la llave para descubrir el enigma que resolverá su destino.

¿Quién es el enemigo? Sólo la sombra de su pasado, la silueta de un niño y el espectro de un demonio que persiguen sus sueños. La poesía de Paulo Coehlo se combina una vez más con el trabajo de los grafistas para dar vida a uno de esos relatos mágicos que hacen soñar.

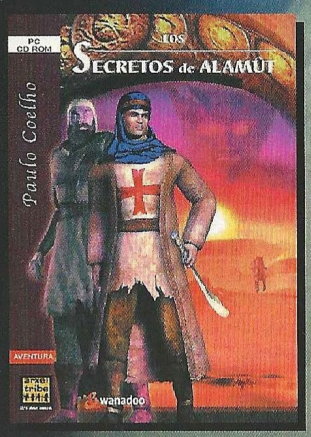
Coehlo *on the rocks*



Paulo Coehlo es un autor brasileño de prestigio internacional. Sus obras han sido publicadas en más de cien países y han sido traducidas a 42 idiomas. En total ha vendido más de 23 millones de libros en todo el mundo, lo cual le sitúa en la lista de autores más vendidos del planeta.

Su estilo de escritura combina el relato con la poesía y la filosofía, lo cual le ha merecido no pocos premios y galardones literarios. Su obra "El Alquimista" es el único libro que tu novia te obliga a leer cuando estás empezando a salir.

COMPUTER GAMING WORLD

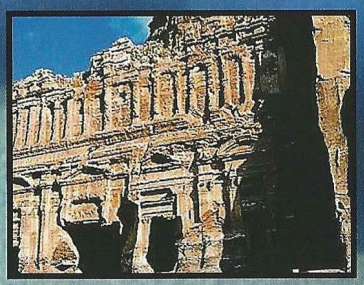


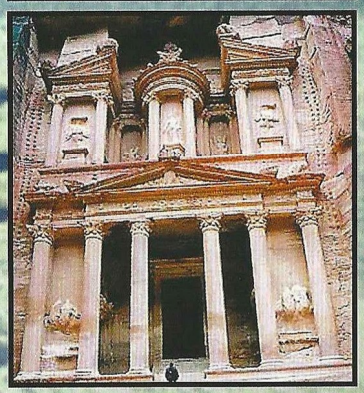
Pilgrim inició en 1997 una trilogía de aventuras de autor con la colaboración del novelista Paulo Coelho y el ilustrador Moebius. Los Secretos de Alamut es la continuación de esta odisea medieval, una apasionante aventura que te llevará a Tierra Santa. Para celebrar el lanzamiento de este título, Cryo España y Computer Gaming World te regalan 100 juegos Pilgrim y te invitan, con un acompañante, a realizar un increíble viaje de una semana para dos personas a Petra, Jordania. ¿Cómo participar? Fácil: compra el juego Los Secretos de Alamut, recorta el código de barras y envíanoslo con el cupón de participación.

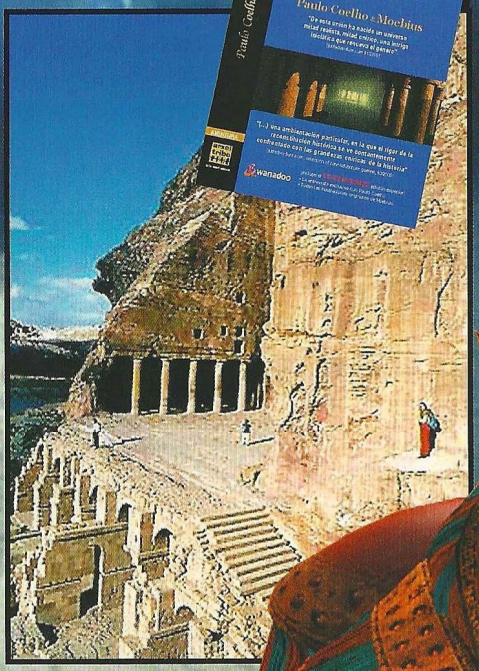
arxel tribe wanadoo cryo

Concurso
Los Secretos de Alamut

Regalamos un viaje de una semana para dos personas a Petra, Jordania, y 100 juegos Pilgrim







Cupón de participación

CONCURSO Los Secretos de Alamut
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre
Apellidos
Edad
Dirección
Localidad
C.P.
Provincia
Teléfono

Pega o grapa aquí el código de barras del juego

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias) junto con el código de barras de Los Secretos de Alamut, dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Los Secretos de Alamut")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con el código de barras, se procederá a escoger 100, que conseguirán uno de los juegos Pilgrim. Además, el primero, conseguirá el viaje de una semana para dos personas a Petra, Jordania. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

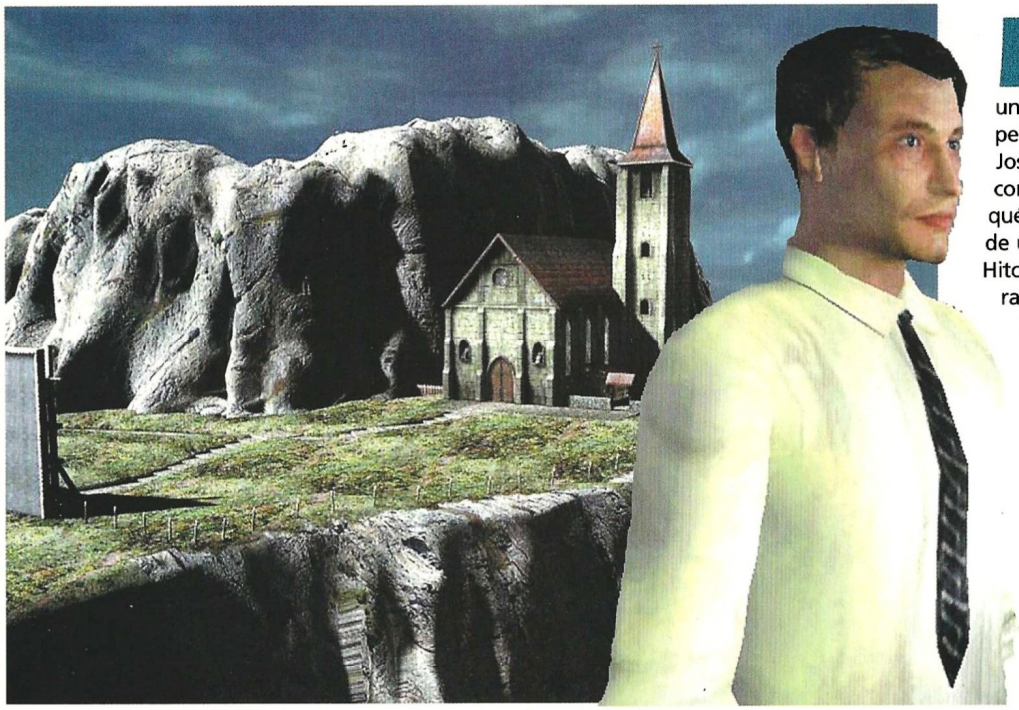
3.- Si el premiado con el viaje a Petra fuese menor de edad, deberá disfrutar del premio en compañía de un adulto que tenga su patria potestad o tutoría. El viaje se realizará en las fechas acordadas entre los organizadores del concurso y el ganador.

4.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Diciembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Diciembre de 2001.

5.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Diciembre de 2001, publicándose el resultado en el número 74, correspondiente a Enero de 2002, de la revista Computer Gaming World.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

El maestro del suspense



El universo cinematográfico de Alfred Hitchcock ha inspirado esta aventura gráfica que cuenta con una media hora de material original de las películas del genial director. El protagonista: Joseph Shamley, un investigador privado con poderes psíquicos que debe averiguar qué hay detrás de la misteriosa desaparición de un director de cine amateur, gran fan de Hitchcock, que fue visto por última vez durante un rodaje. Empleando tu ingenio y los poderes de Shamley, tendrás que descubrir el misterio del juego.

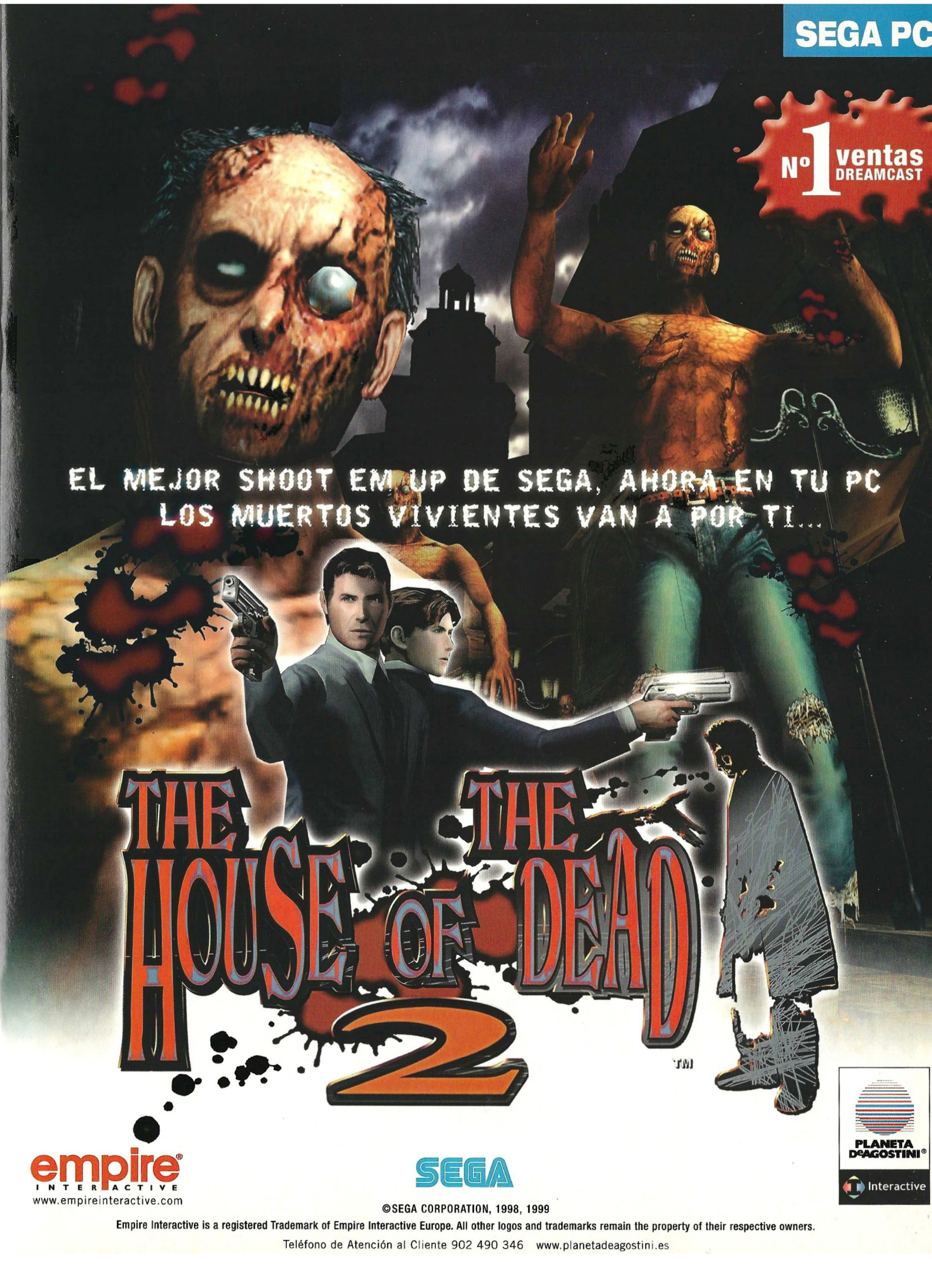
Los escenarios tienen la calidad a que nos tiene acostumbrados Arxel Tribe, así como la cuidada estética que este estudio imprime a todas sus producciones. Entre los homenajes a la obra del maestro del suspense, podrás encontrar fragmentos y situaciones de Psicosis, Topacio y Cortina rasgada. Unos 50 escenarios 3D, numerosos personajes con los que interactuar y varias decenas de horas de juego te aguardan en esta aventura.

La sombra de Diablo

Se parece a Diablo, suena como Diablo y se juega, casi, como Diablo. ¿Debería ser Diablo? Pues no, es Throne of Darkness, creado por gentes que participaron en Diablo. Efectivamente, parece ser que no saben hacer otra cosa. Aquí la ambientación es otra, el Japón feudal, los personajes más, puedes llevar a cuatro, el interfaz... ¡Sorpresa, sorpresa! Casi idéntico al de Diablo. ¿Para qué probar algo nuevo?

Pero aquí entra en juego un elemento inexistente en el título de Blizzard: la táctica. Puedes asignar y programar doce tácticas diferentes para tu grupo de personajes y aplicarlas según requiera la situación, desde cosas tan simples como un cambio de formación a disposiciones tan elaboradas como un cambio de agresividad, el uso de un arma diferente o el cambio de hechizo. Básicamente, aunque sólo puedas controlar directamente a uno de los personajes, puedes obtener un alto grado de control sobre los demás, que controla el ordenador por ti.

Cuando uno de tus personajes muere, puedes acudir al daimyo para resucitarle, eso sí, con un elevado coste de maná o energía mágica. El objetivo final: eliminar a los malos, como siempre. En cualquier caso, lo que sí promete este juego es una buena opción multijugador. Te lo contaremos todo con la versión en castellano.



©SEGA CORPORATION, 1998, 1999

Empire Interactive is a registered Trademark of Empire Interactive Europe. All other logos and trademarks remain the property of their respective owners.

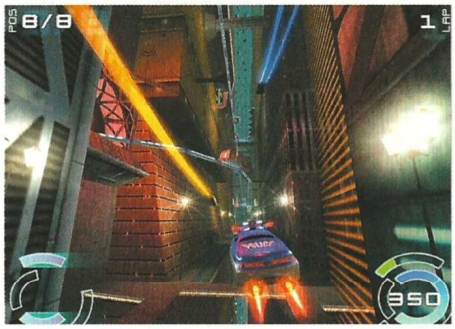
Teléfono de Atención al Cliente 902 490 346 www.planetadeagostini.es

Volar entre rascacielos

El Quinto Elemento: gran película, un juego decente, una licencia muy cara que hay que amortizar. Bien lo saben en Kalisto, que tras su Nightmare Creatures II había estado en el limbo de Internet y otros negocios bien diferentes a éste. En fin, entremos en materia: ¿recuerdas la espectacular secuencia de Bruce Willis a los mandos de su taxi por los aires de Nueva York? Pues combina eso con Wipeout XL y ya tienes NY Race.

Pilotando uno de los más de 25 vehículos que tiene el juego, puedes moverte en cualquier dirección (incluyendo arriba y abajo, claro) y ganas velocidad mientras mantengas el acelerador pulsado, no te choques con nada ni hagas un giro excesivamente brusco.

¿Normal? No, ganas velocidad indefinidamente, si consigues mantenerte alejado de los obstáculos y otros vehículos. Hazte con los mandos y logra maniobrar en condiciones y a tiempo y no tendrás problema. Para ayudarte, lo de siempre: una buena cantidad de objetos y armas que puedes recoger para hacer perrerías a los demás o ganar aún más velocidad. Tendrá multijugador a través de Internet.

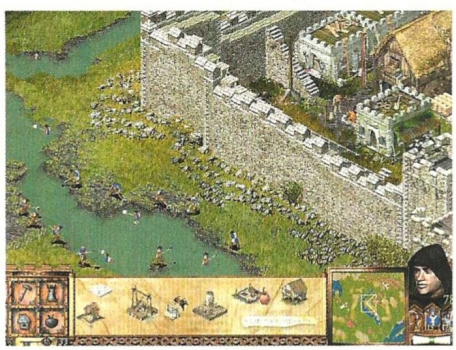


Fortalezas medievales

Ambientado entre 1066 y 1400, Stronghold guarda numerosas similitudes con títulos tan apetecibles como Caesar, Faraón y Zeus: perspectiva isométrica, construye una fortaleza (en lugar de una ciudad), mantén contentos a tus súbditos y asegúrate de que el enemigo se queda siempre al otro lado de la muralla.

Fácil, ¿no? Pues no. Tienes recursos como hierro, madera y piedra, así como un puñado de campesinos para iniciar las obras. Al principio, sencillo, como en los juegos antes mencionados, pero poco a poco la cosa se complica: hace falta mano de obra especializada, la población y la fotaleza crecen, hay más necesidades que atender, más superficie que proteger...

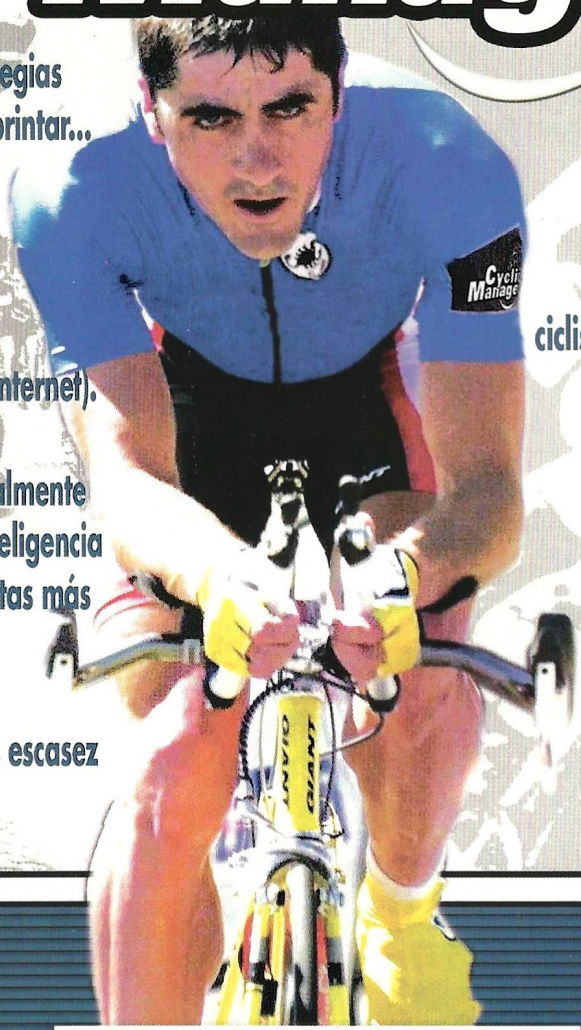
¿Que no atiendes las necesidades de tus súbditos? Pues ellos ni trabajarán para ti ni lidrarán tus batallas, aunque de ello dependa su existencia. ¿Que no sabes que hacer para tenerles contentos? De nuevo, lo de siempre: impuestos bajos, comida en abundancia, riqueza para todos, relaciones comerciales excelentes... Y, claro está, las batallas, un elemento mucho más cuidado que en los títulos de Impressions, aunque dejaremos eso para otra ocasión.



3.995 ptas. Precio recomendado

Cycling Manager

- Maneja a tu equipo: tácticas, extrategias de carrera, cuándo debes atacar, sprintar...
- 3 modalidades de juego.
- Hasta 20 jugadores en partidas para varios jugadores (red local o internet).
- Comportamiento de los ciclistas totalmente realista gracias a la potentísima inteligencia artificial validada por los especialistas más renombrados
- Imprevistos como caídas, retiradas, escasez de comida, viento...

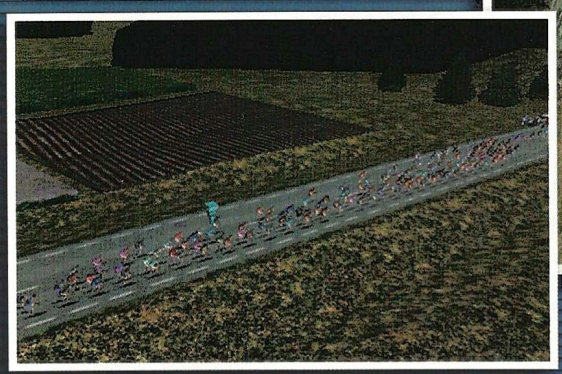


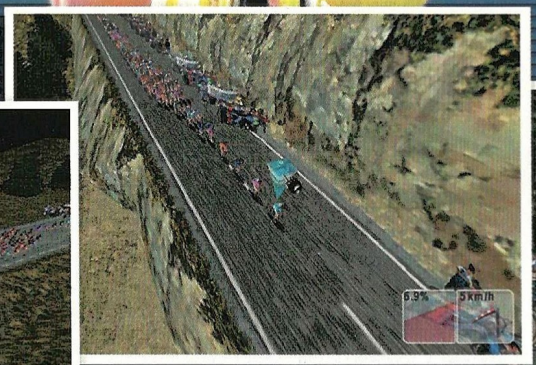
- Más de 125 etapas modeladas en 3D y jugables en tiempo real.
- 60 equipos disponibles y más de 100 ciclistas caracterizados por 10 valoraciones.
- Deberás crear tácticas y perfiles individuales antes de cada carrera.

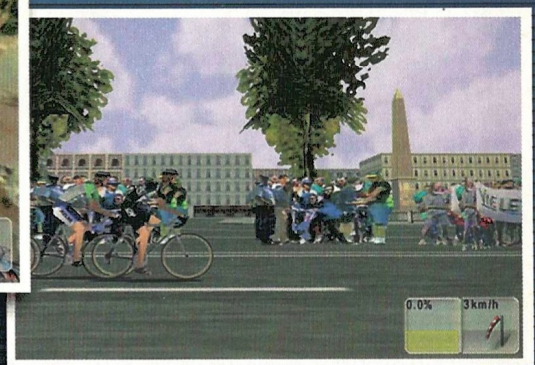
Laurent Jalabert

YA DISPONIBLE

TRADUCIDO AL CASTELLANO







CYANIDE

FOCUS HOME INTERACTIVE

PC CD ROM

gamespy

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

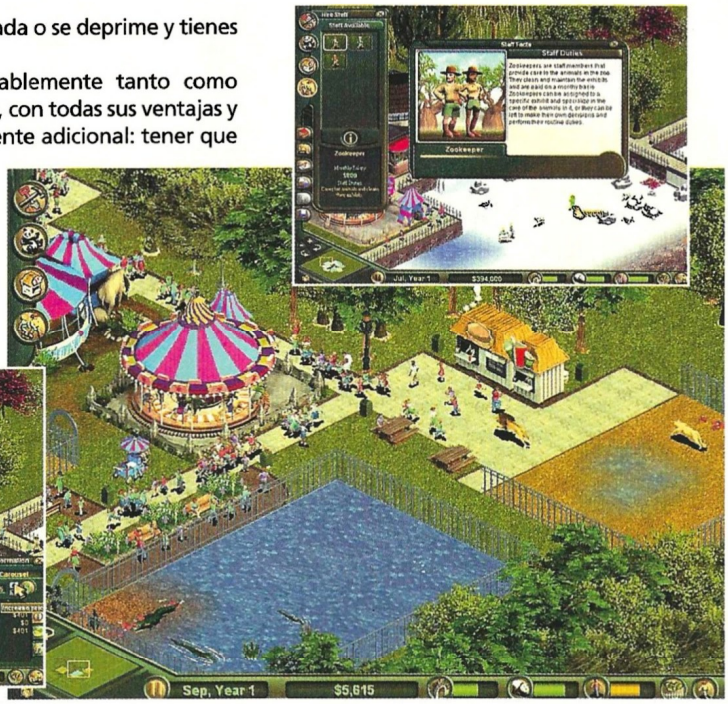
FRIENDWARE
www.friendware.es

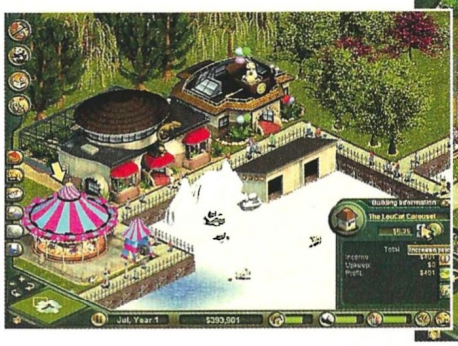
El negocio de las jaulas

Si has jugado a Roller Coaster Tycoon o algún otro título similar, puedes ahorrarte las siguientes líneas: esto es lo mismo, pero en un zoo. Si no sabes de qué va esto, te lo cuento: tienes que construir un zoo en un terreno acotado, mantenerlo limpio, lograr que obtenga beneficios y tener a gusto a las bestias que has enjaulado.

Planteado así puede parecer relativamente sencillo, pero no lo es. Al menos, no todo. Lo de mantener el zoo limpio y las estructuras en condiciones, así como obtener beneficios, es medianamente fácil, pero lo de los animales es otro cantar. Para empezar, cuando te plantees construir una jaula para, digamos, leones, has de tener en cuenta el hábitat original del animalito en cuestión: que si tal tipo de vegetación, tanta cantidad de agua natural, unas piedras por aquí, una cueva por allá. Si te equivocas y pones algo que no le gusta al bicho, se enfada o se deprime y tienes serios problemas.

¿Divertido? Probablemente tanto como cualquier otro tycoon, con todas sus ventajas y un posible inconveniente adicional: tener que consultar con demasiada frecuencia la enciclopedia de bichos para no meter la pata. Ya veremos en qué queda la versión final.





Los Señores del Acero

Myth y Myth 2 fueron dos juegos de culto pertenecientes al género de la estrategia en tiempo real. Ambientados en un oscuro mundo de fantasía, destacaron por eliminar la típica gestión de recursos que caracterizaba al género y concentrarse en las escaramuzas tácticas con un número predeterminado de unidades. Vamos, que si te mataban a la tropa, no podías recolectar un poco de madera y comida para crear nuevos ejércitos.

Mumbo Jumbo, la casa desarrolladora que se encarga de realizar la tercera parte de la serie, ha decidido situar a Myth 3 cronológicamente antes que sus predecesores, así que más que una secuela, habría que hablar de una especie de precuela. Una de las novedades más significativas es la presencia de héroes. Estos héroes son unidades especialmente poderosas, capaces de derrotar por sí solas a grandes cantidades de enemigos, y que otorgan bonificaciones de combate a las unidades aliadas que luchan a su lado.

Los ejércitos regulares también tienen nuevos tipos de tropa, como un chamán

ghol que lanza devastadores hechizos o un enano equipado con lanzallamas. A diferencia de Myth 1 y 2, donde sólo los escenarios estaban hechos en 3D, en Myth 3 también se han modelado a los personajes con polígonos, lo cual está repercutiendo muy positivamente en el esplendor visual del juego. Este esplendor se aprecia especialmente en los combates, que como viene siendo habitual en la serie, degeneran en espantosas carnicerías que dejan el campo de batalla sembrado con cuerpos desmembrados y charcos de sangre.

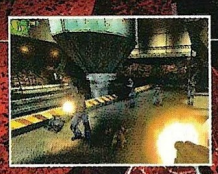
La faceta de multijugador está recibiendo particular atención: se han conservado los modos de juego más populares y se han añadido otros nuevos, incluyendo modalidades cooperativa y de supervivencia. Ésta última consiste en interminables oleadas de enemigos que son lanzadas contra los jugadores una detrás de otra. El último que quede con vida es el ganador.

También se planea incluir un editor de escenarios y personajes para prolongar la vida del juego a través de Internet con el curro de los usuarios.

RED FACTION™

"ROMPERÁ TANTO COMO HALF - LIFE"
Computer Gaming World

■ DATOS RED FACTION ™ > Tecnología Geo-Mod™... 24 extensosmapas... 15 armas impactantes... Vehículos totalmente manejables... Diversas variaciones del modo Deathmatch... Captura la bandera... Incluye el Editor Oficial de niveles... Únete a la revolución... www.redfaction.com...



WINDOWS 95/98 PC CD ROM WINDOWS ME

PlayStation 2

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS aDeSe +18

www.redfaction.com

volition

THQ

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Red Faction – Game and Software © 2001 THQ Inc. Desarrollado por Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ y sus respectivos logos, son marcas comerciales y / o marcas comerciales registradas de THQ Inc. Todos los Derechos Reservados. PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

Rally Championship / Warthog

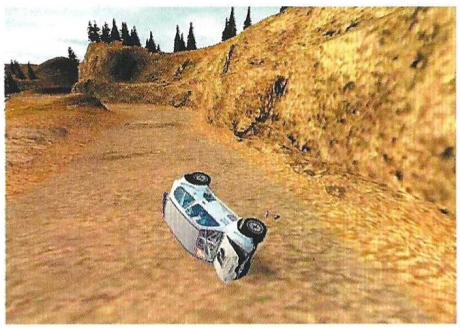
Trata de arrancarlo, Carlos

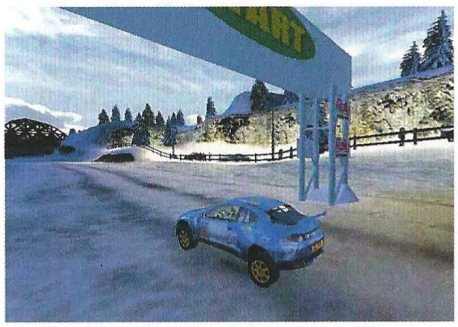
Aunque todo el mundo esté encantado con Colin McRae 2 no significa que no haya lugar para otros juegos de Rally. Rally Championship Xtreme apuesta por gráficos realistas y convincentes y un modelo de conducción sencillo para reproducir una vez más toda la emoción de las competiciones contra-reloj.

En la versión preliminar que nos han enviado los gráficos petardean un poco, pero es de suponer que la versión final será más fluida. En cambio, tanto los escenarios como los vehículos presentan un aspecto inmejorable. El piloto está animado y hay cámaras por un tubo para contemplar las evoluciones del coche desde todos los ángulos imaginables. La carrocería deformable (algunos trozos de coche se pueden quedar por el camino en un choque particularmente violento) y los reflejos del sol sobre la chapa destacan especialmente por su realismo. Cuando se produce un accidente, un mensaje en pantalla advierte de si la colisión ha provocado una avería.

De todos modos, no debería ser muy difícil evitar darse contra los árboles o caer a la cuneta, porque la conducción es relativamente sencilla, probablemente con la idea de agradar a los usuarios que no están habituados a los juegos de rally. Buena prueba de ello es que en una de nuestras carreras de prueba perdimos una de las ruedas y aquello no supuso demasiado contratiempo para llegar a la meta. Donde no se ha escatimado nada es en el número de coches disponibles para escoger, ya que hemos contado a más de veinte entre las diferentes categorías disponibles. En la pantalla de selección se escucha el sonido del motor de cada coche y es curioso comparar el ruido que hace un Mini-cooper con el de un Ford focus, por ejemplo.

Otros detalles sonoros destacables son el público que jalea y aplaude al paso del vehículo y la voz del copiloto, que puede ser masculina o femenina. Aún es pronto para saber si este nuevo juego de rallies será capaz de estar a la altura de los grandes títulos que ha dado el género, pero en cuanto tengamos la versión definitiva emitiremos nuestro veredicto al respecto.





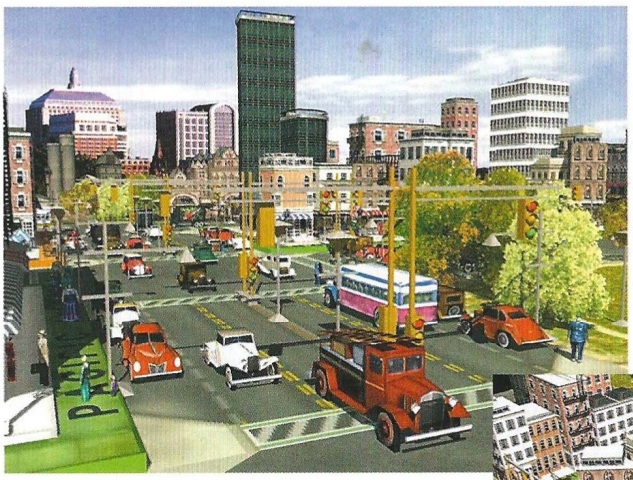
Monopoly Tycoon / Hasbro

Capitalismo salvaje

Esta nueva versión de Monopoly no olvida por completo sus raíces de juego de tablero, ya que el mapa de la ciudad está dividido en bloques cuadriculados de colores chillones y ocasionalmente los jugadores reciben cartas de suceso que les otorgan bonificaciones o penalizaciones económicas. Las similitudes acaban ahí, porque el resto del juego es planificación y gestión económica pura y dura, en la línea de los "tycoon".

Básicamente, la tarea del jugador consiste en decidir qué tipo de comercios va a construir, dónde los va a levantar y cuánto va a cobrar por los productos que vende. A lo largo del día, los ciudadanos se desplazan a realizar sus compras a los locales que tengan más a mano y a la caída del sol acuden a los cines y pubs de las zonas de marcha, creándose así dos ciclos de ingresos claramente diferenciados.

La ciudad está representada en 3D y se puede controlar libremente la cámara para contemplar a sus habitantes entrando y saliendo de las tiendas o cogiendo el metro para ir a trabajar. Cuando un jugador edifica, escoge el tamaño, altura y nivel de lujo del edificio, modificando efectivamente el aspecto de la ciudad. También puede comprar un terreno para cobrar las rentas de los comercios construidos en él, aunque en este caso tiene que pujar con los demás rivales interesados en la parcela o que pretendan bloquear un posible monopolio. Dado que todo transcurre en tiempo real y no hay que esperar a nadie para empezar a construir y amasar dinero, la faceta multijugador promete ser bastante sólida. No obstante, esto también significa que los jugadores más rápidos y despiertos en el manejo del interfaz tienen ventaja a la hora de escoger y evaluar los mejores lugares de edificación, lo cual puede ser un problema. Habrá que esperar a la versión final para ver lo que nuestros analistas opinan de todo esto...



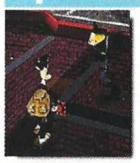
¡PREPÁRATE!

Invadiremos tu PC

a partir del 25 de septiembre

ESTRATEGIA, AVENTURA, ROL, ACCIÓN, SIMULACIÓN...

The Sting! / Neo



Un ladrón de poca monta

Zeta Games se estrena con la distribución en nuestro país de juegos de producción ajena con The Sting!, fruto del acuerdo al que ha llegado con la compañía austríaca JoWood para publicar parte de su catálogo en España. El protagonista de esta curiosa aventura con toques de rol es Matt Tucker, un ladrón de tres al cuarto que tiene la sana intención de hacerse un nombre en los bajos fondos de la ciudad. El mundo tridimensional por el que se mueve está claramente inspirado en las clásicas películas de cine negro, pero con un estilo visual muy cercano a la animación: proporciones exageradas, personajes deformes, abundantes toques humorísticos... Y es que, aunque la profesión escogida por el protagonista no sea precisamente recomendable para la salud, los desarrolladores han decidido darle al juego un enfoque decididamente simpático y libre de sangre y violencia.

Desde su base de operaciones en un hotelucho de mala muerte, Matt tendrá que explorar una amplia ciudad que recuerda al Chicago de los años 30, buscando lugares en los que poder llevar a cabo su siguiente golpe y reuniendo toda la información necesaria para tener éxito en su empresa. Aunque al principio sus escasos medios le obligarán a conformarse con trabajitos en establecimientos menores, a medida que progrese podrá ir mejorando sus propias habilidades y aumentando sus recursos materiales, lo que le permitirá acceder a su vez a mejor equipo, vehículos, e incluso hacerse con los servicios de algún cómplice, con lo que podrá elaborar planes mucho más ambiciosos y sofisticados.

En un esfuerzo por hacer que sus juegos sean lo más accesible posible para el usuario, Zeta Games ha decidido adoptar la política de que tanto The Sting! como los que vengan después salgan al mercado totalmente traducidos y doblados al castellano, y a un precio medio de 17'99 euros (2.993 ptas.), una iniciativa que parece que ser cada vez más popular entre las compañías y que suponemos que los usuarios sin duda, apreciarán.

F1 2001 / EA Sports

Quemando goma

Cómo están nuestros aficionadetes a la Fórmula unoooo? ¿Fastidiadillos porque últimamente salen pocos juegos de su género favorito, tal vez? Pues no hay que desesperar, porque Electronic Arts acude al rescate con una nueva edición de su juego de Fórmula Uno. El título, en un alarde de originalidad, se llamará F1 2001 y, como no podía ser de otro modo, incorpora sustanciosas mejoras respecto a la edición anterior.

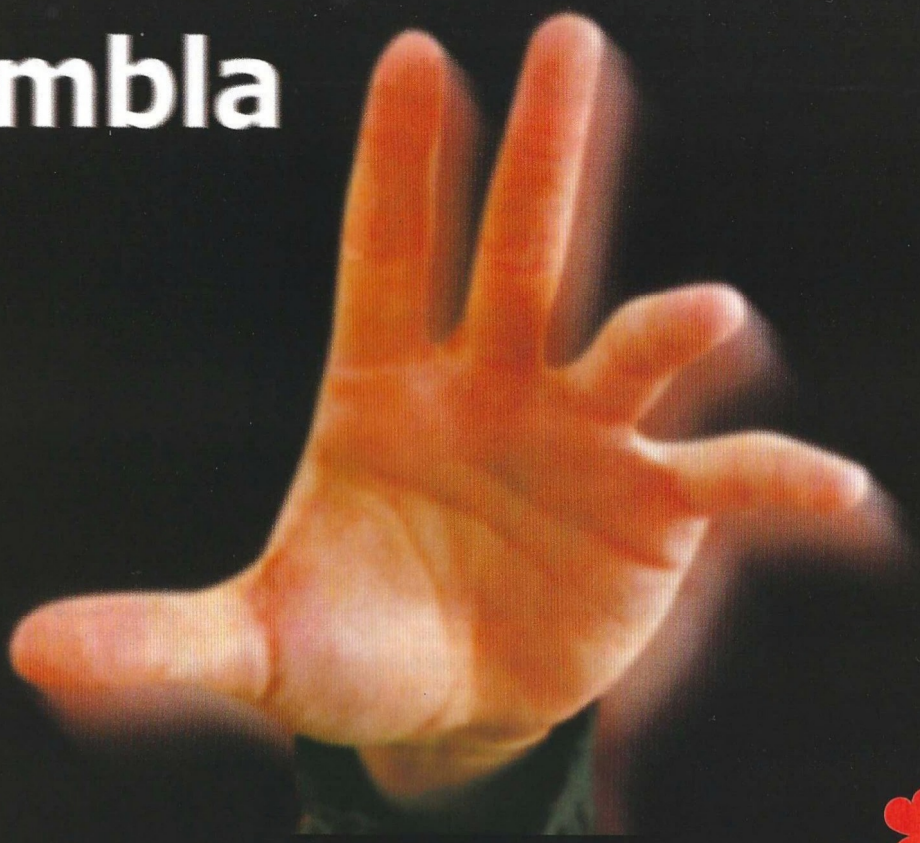
¿Y en qué consisten esas mejoras, se preguntarán nuestros lectores más inquisitivos? Pues para empezar, todo el aparato gráfico ha sido rediseñado con la finalidad de incrementar los cuadros por segundo que pasan ante los ojos del jugador. ¿El resultado? Pues una mayor sensación de velocidad, que es la base en toda simulación de Fórmula 1. Teniendo en cuenta que la resolución y el detalle también han experimentado mejoras y que el número de polígonos desplegado es mayor, incrementar los cuadros por segundo no ha tenido que ser una tarea fácil. La conducción también es diferente, ya que ahora presta particular atención a la distribución del peso y al modelado de las ruedas y el chasis.

Los pilotos computerizados ya no reciben ayudas artificiales para no quedarse atrás, de manera que ahora se valen únicamente de sus habilidades de conducción. Dichas habilidades pueden ser moderadas por el jugador para ajustar la dificultad a su gusto. La escuela de conducción que debutó en la edición de F1 Championship Season 2000 también se ha refinado, abarca más circuitos y depara algunas sorpresas que se reservan para la versión final. Esta modalidad de aprendizaje tuvo un gran éxito en su día, así que se le ha prestado especial atención para que forme parte integral de las mejoras de la nueva edición.

Y por supuesto, no podían faltar todos los datos actualizados de la nueva temporada de Fórmula 1. Hay nuevos pilotos (como Kimi Raikonnen y Juan Montoya) e incluso se han puesto al día los uniformes. La atención a los detalles se ha convertido en la prioridad de los desarrolladores.

¿Qué tal? ¿Más contentos ahora? Pues el próximo mes saldrá a la venta, así que habrá que ir haciéndole espacio en el disco duro y volver a instalar el volante con force feedback para hacer frente a la nueva temporada.

Tiembla



...porque llega Force Feedback de Genius

GamePads

Maxfire G-07 USB

Maxfire G-08

Maxfire G-09D Force

Game Pad 3 en 1 (pad, joystick y volante) programable con simulación digital

Joysticks

Flight 2000 F-16

Flight 2000 F-22

Flight 2000 F-23 USB

Flight 2000 Digital F-23 USB

Flight 2000 Digital F-31D

Max Fighter F33 D

Joystick Digital Force Feedback Real

Volantes

Speed Wheel Force Feedback

Volante con 6 botones+ pedales + palanca. Conmutador modo coche/vuelo

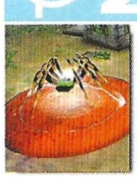
Speed Wheel

Genius pone a tu disposición una amplia gama de mandos para que tiembles con tus juegos favoritos. Elige el tuyo.

UMD
Creando Valor

Consulte dónde comprar en www.umd.es

¿Dónde comprar?



Guerras mágicas

Duelo de Hechiceros fue un título que pasó bastante desapercibido hace pocos años, a pesar de tratarse de un producto interesante. Los que tuvimos ocasión de probarlo quedamos sorprendidos por la mezcla de elementos de la estrategia en tiempo real, el rol y los juegos de cartas coleccionables (estilo de Magic the Gathering), cuya campaña llevaba al jugador por un mundo de fantasía de corte clásico con un estilo visual pseudo-3D muy característico, todo ello acompañado por una de las mejores bandas sonoras ambientales que hemos esxuchado.

A pesar de que las ventas no acompañaran al producto, Mythos Games, creadores de esa primera entrega, seguían interesados en producir una secuela, aunque su apretado calendario ha hecho que esa responsabilidad haya recaído sobre otro estudio británico, Charybdis. El cambio más aparente de esta secuela es el estilo visual. Los tiempos han cambiado y la perspectiva isométrica tradicional de la estrategia en tiempo real ha sido sustituida por un nuevo motor capaz de generar grandes escenarios 3D, con multitud de detalladas criaturas

animadas. Por lo demás, Art of Magic viene a ser muy similar a su predecesor.

El jugador controla a un hechicero cuya magia depende de la combinación de multitud de ingredientes mágicos (belladona, mandrágora, sardónice) con amuletos de diferentes alineamientos (orden, caos y neutralidad). Las posibilidades de combinación permiten obtener hasta 54 hechizos distintos, que van desde la típica bola de fuego o curación de efectos instantáneos, a encantamientos de efectos más duraderos, sin que falten los de invocación de criaturas para que luchen a nuestro lado. Además, la experiencia adquirida en combate servirá para aumentar su vida, su capacidad para acumular maná y el número de criaturas que puede controlar de forma simultánea.

En la campaña individual encontraremos a un nuevo protagonista Aurax, que descubre su aptitud para la magia y se verá envuelto en una historia completamente independiente de la anterior.

Pero ahora que los juegos *online* están mucho más extendidos una de las posibilidades que incluía el juego original y que se ha mantenido en la secuela cobra un renovado interés: la posibilidad de librar auténticos duelos de hechiceros con otros jugadores a través de la Red, en una sencilla pero divertida modalidad de escaramuza, sin olvidarnos, claro, de la modalidad cooperativa.

El poder de la mente

Yuri's Revenge es una formidable ampliación para Red Alert 2, el popular juego de estrategia en tiempo real en el que los soviéticos y los aliados han entrado en guerra, las invenciones de Einstein se pasean por el campo de batalla y la tecnología de los viajes en el tiempo ha dejado de tener secretos para la Humanidad.

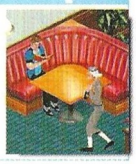
En Yuri's Revenge se incorpora un nuevo ejército, con sus unidades y estructuras exclusivas, que se basa en la tecnología del control mental. Los ejércitos aliados y soviéticos también reciben algunos refuerzos adicionales con los que hacer frente a esta nueva amenaza. A lo largo de catorce misiones, los jugadores se enfrentan a los ejércitos de Yuri en parajes tan variados como Hollywood, Egipto o la Luna, mientras que las habituales escenas de vídeo con actores reales desarrollan la trama. En total hay una hora entera de metraje con Kari Wuhrer repitiendo su papel de la exuberante agente Tanya y Udo Kier como el temible mentalista Yuri.

Opcionalmente, los jugadores podrán luchar cooperativamente en diez misiones especiales diseñadas a tal efecto. Los servidores de Westwood Online se están preparando para funcionar a tope con la nueva expansión y hacer el juego a través de Internet más fluido que antes.

Pero si Red Alert 2 fue un juego memorable, ello se debió principalmente al excelente y disparatado diseño de sus unidades, que iban desde calamares gigantes a tanques de camuflaje que se hacían pasar por árboles. El nuevo ejército de Yuri no se va a quedar corto en lo que a exotismo de unidades se refiere. Entre algunos de sus efectivos más sorprendentes se cuenta un platillo volante que roba energía o recursos con un rayo tractor y un vehículo magnético que desaloja a los vehículos enemigos fuera de la protección de sus bases. También hay monstruos mutantes, francotiradores que inoculan virus mortales en sus víctimas y una refinería móvil en la que trabajan esclavos controlados mentalmente.

Verdaderamente, son un montón de novedades para una expansión, lo cual hace sospechar de si Westwood no se la tenía guardada en la manga desde el principio. ¡Estaba claro que un personaje tan intrigante como Yuri no podía quedar desaprovechado!

Historias de amor



En Los Sims las relaciones sociales se desarrollan dentro de la propia casa, es decir, que hay que invitar a otro sim para que venga de visita si quieres relacionarte con él. Con Primera Cita eso va a cambiar. Ahora, el barrio de los sims tiene una nueva zona repleta de discotecas, restaurantes, parques y tiendas en las que relacionarse.

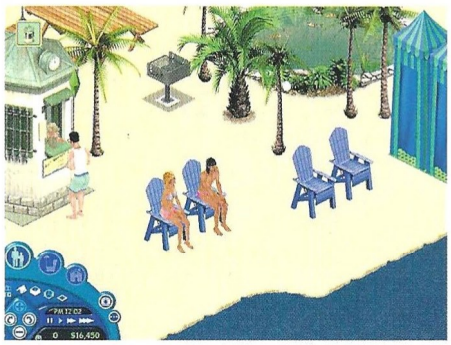
Esta expansión gira en torno a esa zona. El jugador tiene a su disposición una serie de atracciones con las que crear su calle turística ideal. A diferencia de la construcción de una casa, que depende del presupuesto de la familia, aquí hay total libertad para montar los establecimientos más lujosos que se deseen, ¡sin límites! La hora de pagar llega cuando se intenta acceder a esos locales: si tu sim es pobre y has construido carísimos restaurantes y discotecas de lujo, se puede encontrar con que irse de marcha es una ruina para su presupuesto.

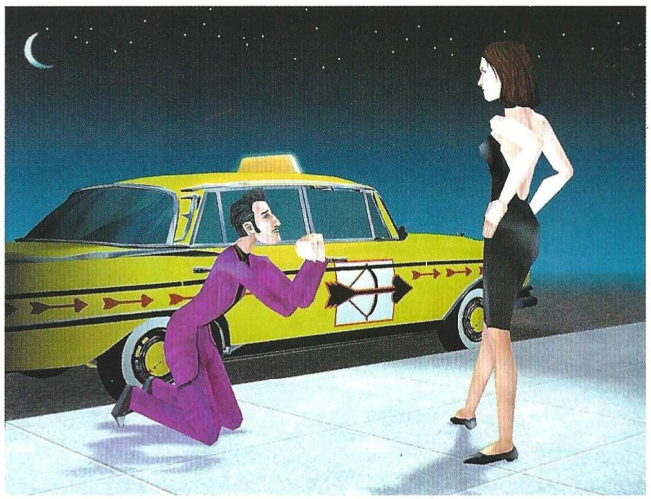
Una vez construida la zona turística, el juego entra en su segunda fase. Un sim puede llamar por teléfono a otro para pedirle una cita. Si accede, ambos se encuentran en la zona de diversiones para pasar una velada romántica. A partir de ahí, el sim que ha llamado por teléfono tiene que preocuparse por atender las necesidades del otro para que la cita no acabe prematuramente. Si tiene hambre, se le invita a comer a un restaurante. Si se aburre, se le lleva a una discoteca a bailar. Naturalmente, todo esto cuesta dinero, así que los sims ricos pueden permitirse más y mejores diversiones para su pareja.

Todo este esfuerzo económico se encamina a construir una relación a largo plazo. En Primera Cita, la barra de relación de los sims se ha dividido en dos: relación a corto plazo y relación a largo plazo. La mejor manera de construir una relación a largo plazo es citarse con otro sim y buscar temas de conversación comunes. Los temas de conversación son ahora como las habilidades, es decir, que se pueden adquirir mediante estudio para aumentar las posibilidades de éxito. Un auténtico Casanova tiene un extenso repertorio de temas de conversación con los que fascinar a las damas. Además de citarse por teléfono con un vecino, un sim puede ir a visitar la zona de diversiones y tratar de ligarse a un alguno de los personajes que pasean por allí.

Si consigue establecer una sólida relación a largo plazo, se puede culminar con una propuesta de matrimonio y la incorporación de un nuevo miembro jugable a la familia del sim (que aporta una suculenta dote al presupuesto familiar: ¡el amor también puede ser rentable en Los Sims!).

Primera Cita es una ampliación muy diferente a las anteriores, porque introduce conceptos genuinamente revolucionarios con respecto a la mecánica de juego habitual. Dado que las relaciones románticas son uno de los aspectos más divertidos de Los Sims, hacer una ampliación que las desarrolle en profundidad es una idea que, en principio, huele a éxito seguro.



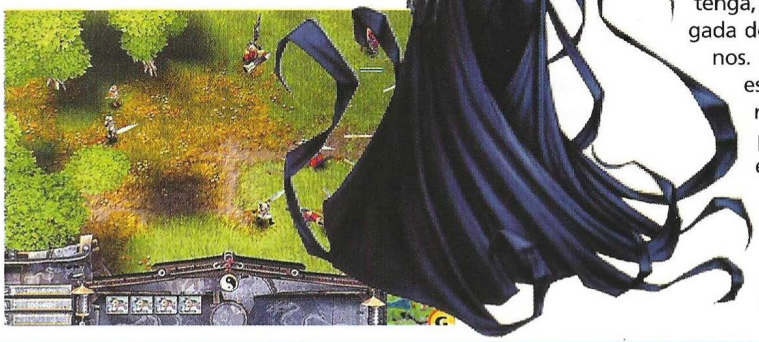


SOFTWARE
PRIX.COM
902 120 130

Battle Realms / Liquid

La guerra de los clanes

En Battle Realms los jugadores tienen que recolectar dos tipos de recursos: comida y agua. El agua puede utilizarse para saciar la sed de las unidades que están entrenando, apagar fuegos o regar los campos para que crezcan más deprisa. Las labores de recolección las realizan los campesinos, que forman la mayor parte de la población. Para producir soldados, se envían a los campesinos a entrenarse en los edificios levantados a tal efecto. El jugador tiene que escoger entre tener campesinos trabajando para recolectar recurso y crear unidades más avanzadas, o bien entrenarlos temprano para tener unidades de bajo nivel listas para el combate cuanto antes. Es como si los campesinos fuesen un tercer tipo de recurso a gestionar.



Además, el jugador puede ampliar el límite de población que puede tener construyendo viviendas, pero el ritmo de producción de campesinos depende del tamaño de su población: cuantas más unidades tenga, más lenta es la llegada de nuevos campesinos. Otra peculiaridad es que los campesinos entrenados para convertirse en un tipo de unidad pueden ser devueltos a su estatus anterior de campesino o readiestrados para convertirlos en un tipo de unidad superior. En fin, que el juego transcurre con una fluidez muy refrescante que permite cambiar de estrategia y recuperarse de las pérdidas rápidamente.

Otro factor destacado de este juego son los gráficos: además del soberbio aspecto que presenta el terreno, todas las unidades tienen elaboradas animaciones independientes y han sido moldeadas con gran atención al detalle. Con cuatro clanes posibles para escoger (Lobo, Dragón, Serpiente y Loto), cada uno con su propio árbol tecnológico y estética característica, esto no es una proeza pequeña.

La inspiración para crear estas unidades es marcadamente oriental, pero con un toque de fantasía heróica muy sugerente. Incluso hay diferencias en su funcionamiento básico. Por ejemplo, el clan Dragón necesita capturar caballos salvajes para crear sus poderosas unidades de caballería, mientras que el clan Lobo utiliza esos mismos caballos para alimentar a sus lobos de guerra. De hecho, una de las estrategias contempladas consiste en robarle los caballos al otro clan.

El Planeta de los Simios / Visiware / Zona Beta

Leña al mono

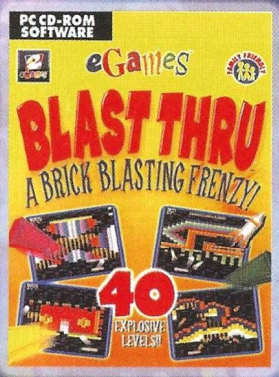
Con la película de Tim Burton recién estrenada, ¿qué mejor ocasión para sacar un videojuego inspirado en el célebre relato de ciencia ficción? Esta adaptación se basa en la película original más que en la versión de Burton, pero no por eso se priva de añadir ideas de su propia cosecha e inventarse lo que haga falta en aras de la diversión.

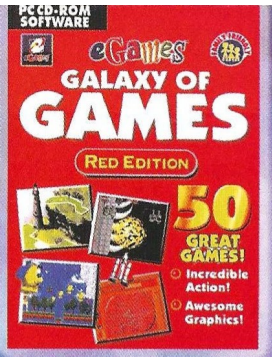
Como bien sabrán los que hayan visto la película o hayan leido el libro, el argumento de El Planeta de los Simios gira en torno a un astronauta (Ulises) que aterriza por accidente en un planeta desconocido, un planeta donde los simios han evolucionado y son la especie dominante, mientras que los humanos han sido reducidos a la condición de animales.

El juego es una aventura de acción en tercera persona en la línea que Tomb Raider popularizara en su día. Pero por supuesto hay novedades y éstas se resumen en las modalidades de movimiento que emplea el protagonista para sus exploraciones. En el modo normal Ulises se pasea por la zona y examina los elementos interactivos que le rodean. En el modo atlético, Ulises corre, salta y pelea con las criaturas hostiles que encuentra. Por último, en el modo sigilo Ulises se agacha y se desplaza cuidadosamente para evitar ser detectado por algún gorila furioso.

Habrá varios tipos de mono y fauna local agresiva con la que lidiar. El juego cuenta con muchas líneas de diálogo y animaciones detalladas tanto para los movimientos corporales como faciales. Realmente, desde un punto de vista conceptual no se puede decir que sea un título parezca particularmente excitante, pero seguro que los fans de la película estarán deseando emular a Charlton Heston en sus esfuerzos por escapar de la tiranía de los monos, ligarse a Nova y discutir con el doctor Cornelius acerca de la escala evolutiva.

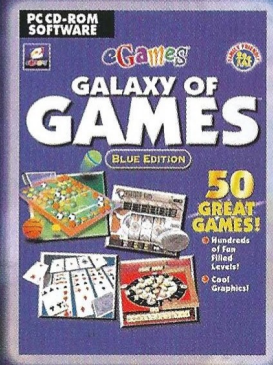
egames es más que juegos



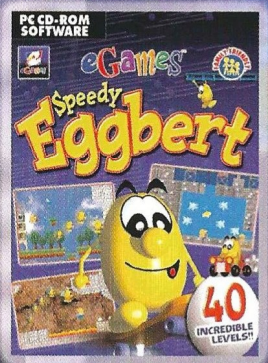


50 juegos completos que incluyen:
- **Mini golf • Speedy Eggbert**
- **Crazy Drake • Nebula Fighter...**

Juego multiplataforma hasta 8 jugadores. Para demoler pantallas al tiempo que te defiendes.

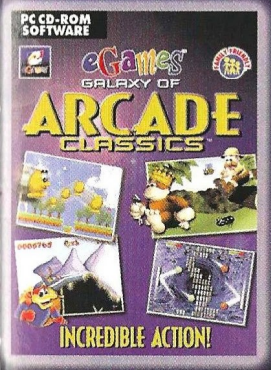


Juegos completos que incluyen:
- **Superball • Mahjonng**
- **Backgammon • Solitario...**

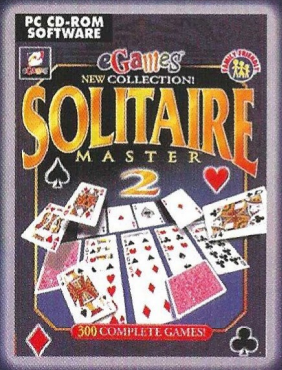


Recoge los huevos y cofres de tesoros para pasar los 40 niveles y 7 mundos de este juego de acción.

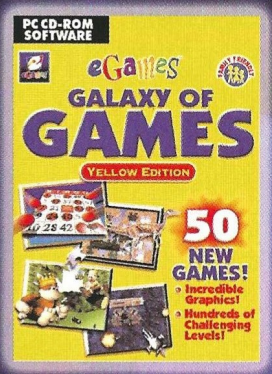
No todo va a ser trabajar...



7 juegos clásicos completos:
- **Booym • Demonstar**
- **Nebula Fighter • Star miner**
- **Speedy Eggbert**
- **Safari Kongo • Crazy Drake**



300 juegos completos que incluyen:
- **Klondike • Free Cell • Deuces & Queens**
- **Cat´s Crandle • Four leaf clover...**



50 juegos completos que incluyen:
- **Safari Kongo • Win a million**
- **Crosword Manía • Hearts...**

DISTRIBUIDO POR:

Milenio Digital Distribución S.A

Avda.: Papa Negro 20 Ofic.:103.
28043 Madrid (España)
Telf.: 91 388 75 79
Fax: 91 388 70 27
mileniodigital@mileniodigital.net

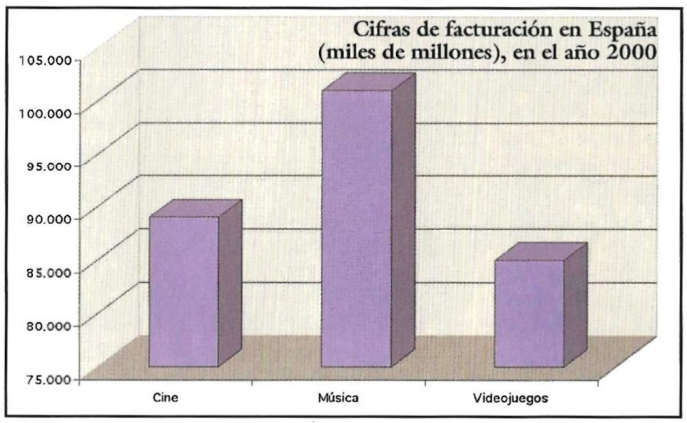
eGames™
greenstreet®
www.gstsoft.com

La industria del videojuego

Nadie duda que existe una industria del cine. Que detrás de cada CD de música que compramos hay una industria firmemente asentada tanto a nivel de aceptación social como económico, es una realidad palpable. Que la sociedad reclama progresivamente más formas de ocio con las que distraer nuestro, a veces, monótono día a día, es algo que constatan los datos socio-económicos. Pero, ¿dónde se sitúa la industria del videojuego dentro de este contexto? ¿Qué aceptación tiene el videojuego en la sociedad? Y, sobre todo, ¿existe una verdadera industria del videojuego en España?

Las industrias tanto del software como del hardware, así como su distribución, son relativamente jóvenes en España, sobre todo en comparación con los dos países motores de esta poderosa maquinaria: Japón y Estados Unidos.

Sin embargo, y aunque este último año no está siendo especialmente bueno para el sector, las cifras arrojadas en el pasado ejercicio (año 2000) son reveladoras: según la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), la facturación de esta industria en España fue de 85.000 millones de pesetas, de los cuales 30.000 se corresponden con ventas de hardware (consolas y periféricos asociados) y 55.000 a software. Con respecto a 1999, periodo en el que se consumieron 75.000 millones de pesetas, se ha producido un incremento del 13%, con un predominio del software como base de este crecimiento.



Una forma de ocio más

Según un reciente informe elaborado por la Sociedad General de Autores de España (SGAE), resulta fácil darse cuenta de que estas cifras no andan lejos de las que han logrado las consideradas como las dos principales industrias de ocio: el cine y la música. En el año 2000 los españoles gastamos 101.000 millones de pesetas en comprar música, mientras que en ir al cine nos dejamos 89.000 millones. Estos simples datos dan una idea de la importancia de la industria del videojuego en España y del rápido crecimiento que ha sufrico respecto de otras actividades fuertemente consolidadas entre los hábitos sociales y de consumo de nuestro país.

Pero una industria es algo más que cifras y empresas. Según cálculos aproximados de ADESE, la creación de puestos de trabajo en torno a la industria del videojuego en España es de 1.500 puestos directos y 5.000 indirectos, lo que significa una considerable cantidad de familias que come de esto.

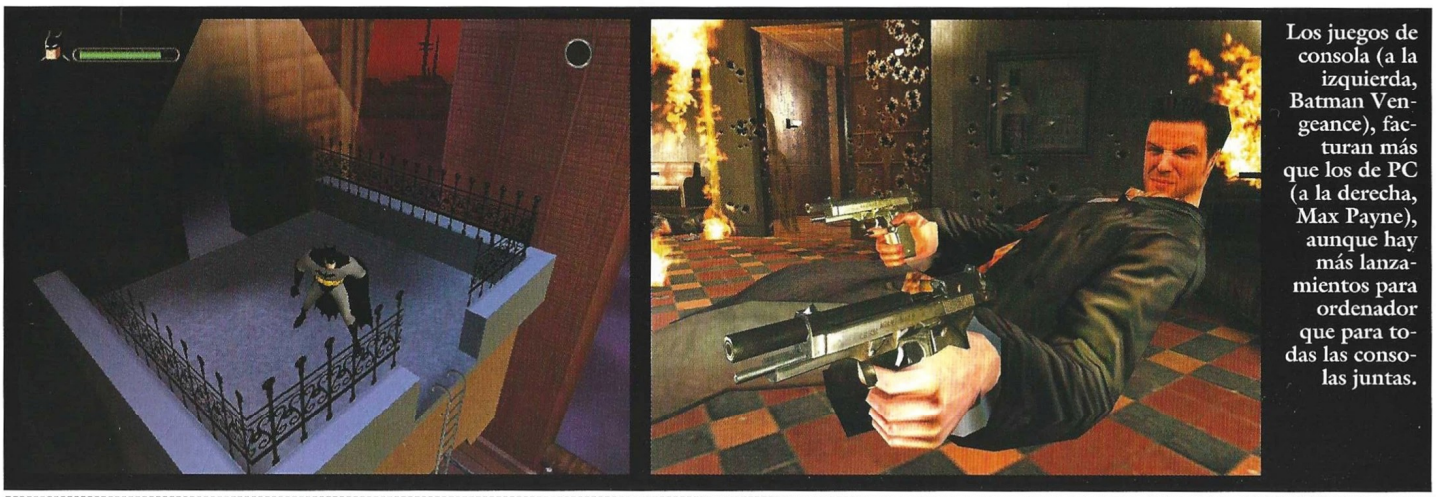
ADESE también ha realizado un estudio pormenorizado del reparto entre plataformas que arroja unos resultados llamativos: en 2000 se vendieron, aproximadamente, un millón de juegos para PC, mientras que entre las distintas consolas, se vendieron algo más de cuatro millones de juegos. Sin embargo, el 53% de los títulos que salen al mercado son para PC y el 47% para consola.

Aceptación social

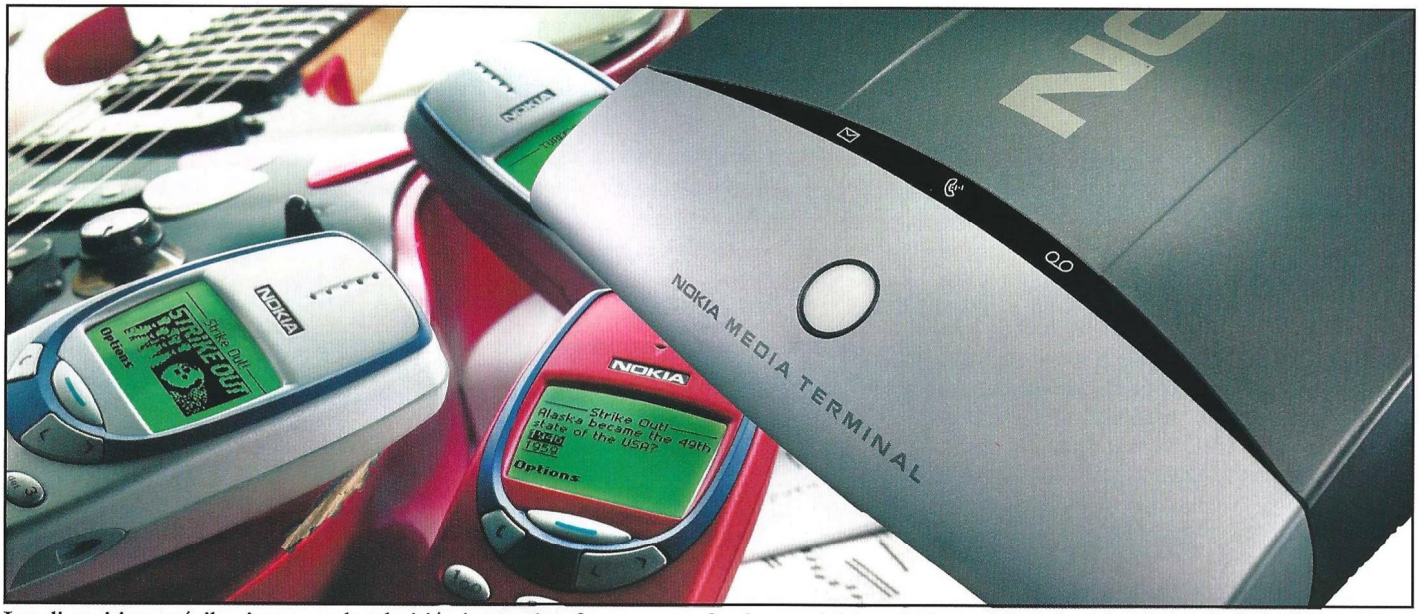
Para entener las bases sobre las que se cimienta esta industria, es necesario conocer la aceptación social del videojuego. Como sabes, el gabinete sociológico dirigido por Amando de Miguel elaboró un complejo estudio que se presentó hace unos meses. Según este informe, el 45% de los españoles se declara usuario de videojuegos, una cantidad aún muy por debajo de la norteamericana (65% de una población de 165 millones de habitantes).

Son más los hombres que las mujeres en esto de los videojuegos, mientras que en EE.UU. están casi a la par. En cualquier caso, y volviendo a España, el 56% de los entrevistados se muestra partidario del uso de los videojuegos en el entorno familiar, mientras que un 36% se declara contrario y un 7% indiferente.

Curiosamente, teniendo en cuenta las cifras de consumo, el videojuego se sitúa en sexto lugar entre las formas de ocio preferidas por los españoles, por detrás de



Los juegos de consola (a la izquierda, Batman Vengeance), facturan más que los de PC (a la derecha, Max Payne), aunque hay más lanzamientos para ordenador que para todas las consolas juntas.



Los dispositivos móviles, junto con la televisión interactiva, forman parte fundamental del crecimiento de la industria del videojuego en los próximos cinco años, según un estudio realizado por la consultoría Informa Media.

la música, la televisión, la lectura, el estudio y el deporte. En cambio, en EE.UU. un 35% de la población tiene el videojuego como su forma preferida de ocio.

Otro dato importante a tener en cuenta es que más de la mitad de los padres con hijos menores de 14 años ya han comprado videojuegos para sus hijos. Un 15% adicional contempla la posibilidad de hacerlo. La relevancia de este dato radica en la fuerte implantación que entre las nuevas generaciones está teniendo esta forma de ocio, que resulta vital para el futuro de esta industria.

Un futuro dorado

Ya sabes que en este mundo hay muchas gentes que, aunque no tienen bola de cristal, gustan de hacer cábalas para pintar el futuro. Según un estudio de Informa Media, el sector del videojuego crecerá un 71% en los próximos cinco años. Esto, en cifras globales de facturación, supondría un total de 87.500 millones de dólares (algo más de 15 billones de pesetas).

Según la misma consultora, este crecimiento no se producirá única y exclusivamente gracias al PC y las consolas: también se han tenido en cuenta nuevas tecnologías como los teléfonos móviles, PDA y la televisión interactiva.

Aunque estas dos plataformas no están implantadas como instrumento de juego en nuestro país, algunas cifras te pueden dar una idea de su importancia: en 2001 se prevén unas ventas de 762 millones de dólares (unos 137.000 millones de pesetas) en juegos para dispositivos móviles, cifra que, según el mismo informe, se transformará en 2006 en 11.000 millones de dólares (casi dos billones de pesetas). Para ese mismo año, los juegos de TV interactiva facturarán 1.600 millones de dólares (unos 288.000 millones de pesetas) y los juegos *online* 5.600 millones de dólares (algo más de un billón de pesetas).

En cualquier caso, el mayor crecimiento previsto es para las consolas, que con un 73% de incremento en su facturación (32.600 millones de dólares, casi seis billones de pesetas).

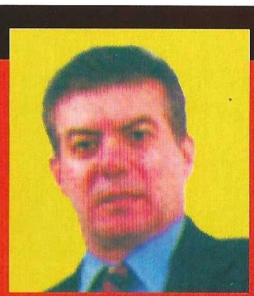
Informa Media también augura un cambio cualitativo acerca del reparto del mercado mundial del videojuego en función de las cifras de consumo, que dejarían a Estados Unidos y Japón con menos de la mitad y situarían a Europa y Asia como principales mercados de crecimiento.

Quizá te estés preguntando, a estas alturas, que para qué demonios te contamos todo esto. Pues te vamos a dejar con la incógnita de momento, pero no te olvides de los principales datos de la industria en España, porque sobre ellos vamos a basar una serie de reportajes que comienzan este mes y que tratarán temas que te interesan más de lo que crees.

Javier Brandoli

Entrevista con Carlos Iglesias, secretario general de ADESE

ADESE, cuyo inminente crecimiento con la adhesión de algunas compañías va a obtener una representación mayoritaria del sector, cuenta con Carlos Iglesias como secretario general. Con él hemos hablado para conocer algunas de sus opiniones acerca de algunos de estos temas.



■ ¿Qué motivó la fundación de ADESE?

Nació por el grado de piratería que hay en este país. Fue el germen de la Asociación. También buscamos mayor prestigio para el sector, una labor lenta y que requiere mucha constancia. Cualquier noticia negativa al respecto, casos como el del chico de la katana, tiran por la borda el trabajo realizado.

■ ¿Hay en España una mala imagen del videojuego?

Hay una mala percepción social. Yo creo que, en parte, por culpa de los medios. No obstante, el estudio de Amando de Miguel revela que hay muchos falsos tópicos sobre los videojuegos y demuestra que la gente ve en ellos una verdadera forma de ocio. Hay dos impresiones que parecen frecuentes en los medios: que los videojuegos son violentos y que son para niños. El estudio revela que ambas son falsas. La información es la mejor baza que tenemos para acabar con esta percepción.

■ ¿Son caros los videojuegos en España?

En comparación con otros países, sí. El precio es muy similar al que tienen países como, por ejemplo, Reino Unido, pero, evidentemente, nuestro poder adquisitivo es menor.

■ ¿Por qué el precio es similar?

Los precios que ponen las compañías son los mismos para todos los países, no hacen distinciones en función del poder adquisitivo.

La polémica de la calificación por edades

Estas etiquetas han despertado las iras de algunos usuarios, tal y como hemos podido comprobar a través de las cartas que nos habéis enviado. Por eso hemos querido explicaros cómo funciona el Código Ético de Autorregulación y qué derechos tenéis como consumidores, sea cual sea vuestra edad. Además, Carlos Iglesias, secretario general de ADESE, nos aclara algunos puntos muy interesantes sobre el sistema de calificación.

En los últimos meses hemos recibidos numerosas cartas de lectores auténticamente indignados con la calificación de edad de los videojuegos, consumidores que incluso han visto cómo les negaban la compra de un determinado título en una tienda. Vamos a intentar arrojar un poco de luz sobre el asunto.

Cada una de las compañías pertenecientes a ADESE, así como otras que ya han suscrito el Código Ético de Autorregulación (Microsoft y Disney), tiene que cumplimentar un formulario por cada título que lanza al mercado hantes de comercializarlo. Básicamente, el formulario en cuestión plantea una serie de posibles situaciones dentro del juego y contiene casillas de "sí" y "no" junto a cada una de ellas. Estas cuestiones están ordenadas de mayor a menor edad, de modo que se comienza con el bloque correspondiente a la calificación para mayores de 18 años. Si se produce dentro del juego una sola de las situaciones, es decir, se marca la casilla "sí", el juego es para mayores de 18 años. Si no se produce ninguna de las situaciones mencionadas, se procede al siguiente bloque (16 años) y se aplica la misma regla que antes. Si no hay ningún "sí" en los bloques de preguntas para 18, 16 y 13 años, entonces el juego es para todos los públicos. Para que te hagas una idea de cómo es el formulario, a la derecha tienes las cuestiones para mayores de 18 años.

No se puede prohibir

En palabras de Carlos Iglesias, "el código es un instrumento que se ha hecho imprescindible y que aparece en los países en que el videojuego tiene una fuerte presencia. Hace mención a cualquier medio audiovisual. ADESE y el Instituto Nacional de Consumo fueron los encargados de ponerlo en marcha. Su función es la de calificar los videojuegos por edades".

Según Iglesias, el código "está cumpliendo un papel extraordinariamente importante y tiene una aceptación plena. Da una mayor información al consumidor a la hora de elegir los productos".

Sin embargo, a pesar de la importancia que se concede a esta calificación, no existe ley alguna que obligue a respetarlas. En otras palabras: no se puede prohibir a un menor la adquisición de un juego no recomendado para menores de 18 años. Iglsias lo explica así: "No se puede impedir a un niño la compra de un juego porque no tenga la edad que aparece en la etiqueta, al igual que no pueden impedir a un niño la entrada en un cine en el que se proyecta una película recomendada para otras edades. El código es algo orientativo. En la compra de los videojuegos entra la responsabilidad de los padres".

Un poco de sangre y violencia y ya tienes un juego no recomendado para menores de 18 años

Vamos, que respondiendo a cartas como la de Raúl Calderón, de Barcelona, si en una tienda no te quieren vender un juego porque lleva una etiqueta con una edad superior a la tuya, puedes hacer valer tus derechos de consumidor para que te lo vendan e, incluso, llegar a denunciarles si no lo hacen.

Además, resulta que el código de calificación para videojuegos es mucho más restrictivo y exigente que el del cine. Iglesias entiende que " el videojuego tiene un nivel de interactividad que no tiene el cine y que, por tanto, exige un mayor nivel de control. Hay que ser selectivo a la hora de usar los videojuegos, no se debe permitir un uso indiscriminado de los mismos".

Por desgracia, debido a la presión de partidos políticos y ciertos agentes sociales, es probable que llegue el día en que el Código Ético de Autorregulación sea de obligado cumplimiento, es decir, que se eleve a ley.

Sin embargo, nadie está por la labor de hacer lo propio con el cine o con la música, que ni siquiera tiene calificación de edad. Vaya, que puedes estar escuchando todo el día en la radio aquello de "matarile al maricón" y no pasa nada, porque debe ser que esa frase no fomenta el odio hacia un estereotipo sexual. Esperamos tus cartas y opiniones al respecto para adentrarnos en el tema con mayor profundidad en el futuro.

Juegos no recomendados para menores de 18 años

A. Programas que contengan imágenes en movimiento que muestran alguna de las siguientes situaciones:
1. Actividad sexual humana.
2. Actos de fuerza o retención relacionadas con la actividad sexuel humana.
3. Mutilización otortura de humanos o animales.
4. Otros actos de gran violencia hacia los humanos o animales.
5. Órganos genitales humanos.
6. Funciones urinarias o de excreción humanas.
7. Técnicas que pueden ser utilizadas para cometer delitos.

B. Programas que contengan imágenes en movimiento de cualquier tipo que puedan de algún modo estimular o favorecer alguna de las siguientes situaciones:
1. Actividad sexual humana.
2. Actos de fuerza o retención relacionadas con la actividad sexuel humana.
3. Mutilación o tortura de humanos o animales.
4. Otros actos de gran violencia hacia los humanos o animales.

C. Programas que contengan imágenes en movimiento de cualquier tipo que puedan de algún modo estimular o favorecer la comisión de algún delito.

D. Programas que muestren alguna de las siguientes situaciones:
1. Amenazas o violencia sexual.
2. Violencia y desnudos juntos.
3. Desnudos sexuales o eróticos.
4. Violencia hacia mujeres, niños y colectivos vulnerables.
5. Estereotipos o símbolos raciales, sexuales, étnicos, religiosos o nacionalistas utilizados de forma que pudieran fomentar el odio.
6. Utilización de drogas.
7. Violencia o abuso doméstico.

NOTA ACLARATORIA: las palabras "humanos" y "animales" se refieren a imágenes reales y animadas o a humanos digitalizados o figuras con forma de animales.

Llama, **906 42 09 95** indica el código del logo o tono que elijas, tu número de móvil... y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

TONOLANDIA

Muchos + en:
http:// computergamingworld.tonolandia.com

180101	!Whassup! 213111	Salgado 212472	Lara 211828	HIP HOP 213093	EPISODE I 211926	BUENA SUERTE!!! 702096
100370	704441	Goool 211800	100007	Bob Marley 211805	Final Fantasy 213090	TE QUIERO 702133
100369	212683	Ya SEVILLA 702058	704447	ESTOPA 212463	213097	¡Hola! 210386
100367	200402	Raúl 212477	100009	Funky 210380	213096	Eres el mejor 702098
100364	314126	Valencia F.C. 702127	100017	211930	211931	Eres la mejor 702099
100363	200465	Ya Betis 702037	100011	EMINEM 213086	211630	Eres un... 210377
100361	300176	GUARDIOLA 212467	100023	210387	702261	Te Amo 212481
100359	300186	AT. MADRID 180001	100015	BONO 211807	213084	...hola guapo 702072
180095	702114	FIGO 212464	100016	Madonna 702068	702272	Felicidades 211591

TONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTO

TOP 10 TONOS

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480

TOP 10 LOGOS

1. 100008
2. BARÇA 702095
3. 314502
4. Real Madrid 702123
5. 704452
6. 202227
7. 211573
8. 702289
9. 314561
10. 202615

¡Llama ya y participa en el sorteo diario de fantásticos regalos!

LOGO DE LA SEMANA

212696

Válido para NOKIA
¡Ahora también para SAGEM y MOTOROLA!

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

éxitos 80: Internacional

Love shack · B52s	407219
Don`t worry be happy · B. Mc Ferrin	407240
Just can`t get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Every Little thing she does... · Police	407458
Head over heels · Tears for fears	407469
Brother Loui · Modern Talking	407634
Shout · Tears for fears	407470
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
The final countdown · Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes · Modern Talking	407635
Heart of glass · Blondie	431392

aquellos maravillosos años

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D´Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog.TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Había Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

éxitos 90: Internacional

Radio · The Corrs	407264
Zombie · Cramberries	407268
Ode to my family · Cramberries	407270
Another race · Eiffel 65	407294
Toomuch of heaven · Eiffel 65	407297
Guilty Conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbage	407320
Only happy when it rains · Garbage	407321
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Fields of Glory · Sting	407459
Millenium · Robbie Williams	431495

Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

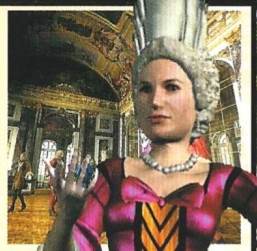
Los juegos vienen de París

Como si de los cien mil hijos de San Luis se trataran, los próximos juegos de la compañía francesa Cryo se están preparando para entrar en España por sorpresa y conquistar el mercado de los videojuegos con los títulos más punteros.

por Gabriel Pérez-Ayala

En las oficinas de Cryo, los desarrolladores se afanan por pulir los últimos detalles de sus creaciones. Los rostros de los programadores, ojerosos y con las pupilas inyectadas en sangre, reflejan la tensión de largos meses de arduo trabajo. Esta gente está al límite y no van a claudicar en sus esfuerzos, por mucho que las amenazadoras fechas de cierre se ciernan sobre ellos. Todo o nada. Esa es la filosofía que se respira en Cryo. Hay fe en el producto, saben que lo que están haciendo es bueno y necesario. Pero, ¿qué es lo que están haciendo exactamente? Eso es lo que vamos a descubrir. CGW estuvo allí y, mientras nos poníamos morados con la empanada de salmón, los sandwiches vegetales y los zumos variados que la hospitalidad francesa nos brindaba, pudimos atestiguar la firme promesa de calidad que acompaña a estos títulos.

Versalles II (PC y PS2)



Se trata de la continuación de "Versalles – Intriga en la Corte del Rey Sol". En aquél título, los jugadores se paseaban por la antigua corte de Versalles desde una perspectiva en primera persona. El desplazamiento, como en Myst, se hacía a pantallazos. Además de participar en una emocionante aventura gráfica, el encanto del juego residía en poder visitar el palacio de Versalles tal y como era entonces.

En la secuela también se visitan sus alrededores y algunos de los edificios colindantes más significativos, como el establo o las inmensas cocinas. Así, la superficie explorable del juego ha aumentado una barbaridad. Una vez más, el equipo de grafistas ha estado trabajando a destajo para conseguir unas imágenes de realismo perfecto. Están particularmente orgullosos de los jardines del palacio, famosos por su belleza, recreados como eran.

De hecho, el afán por el detalle histórico les jugó una mala pasada. Resulta que, al principio del proyecto, el asesor histórico que suele colaborar con Cryo no estaba disponible, así que tuvieron que documentarse como buenamente pudieron para poder empezar a trabajar. Cuando ya llevaban varios meses de desarrollo, el asesor se pasó por allí para comprobar cómo iba todo y... Estaba mal. Los ropajes de los personajes no se correspondían con la moda de la época, así que hubo que empezar de nuevo. La ropa de Versalles II exige mucho más trabajo ya que está animada y se agita de forma natural con los movimientos de los personajes. Todo sea por conseguir el máximo realismo...

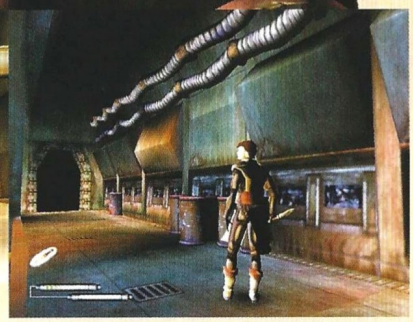
Versalles II no sólo va a superar a su predecesor en cuanto a detalle gráfico, sino también en lo referente al sonido. Una orquesta de 40 personas se ha ocupado de dar vida a los temas musicales que componen la banda sonora, que han sido diseñados atendiendo a los acontecimientos que se van a producir durante el juego. Además, la trama argumental también está más elaborada. El jugador es un espía al servicio del rey y las misiones que le encargan están relacionadas con acontecimientos históricos. De hecho, hay una que tiene que ver con la sucesión al trono de la corona española.

Atlantis III (PC y PS2)

Puede parecer otra aventura en primera persona como los anteriores títulos de la saga, pero en realidad cuenta con no pocas sorpresas. La más evidente se refiere al apartado gráfico, pues sus creadores se han esmerado más a fondo que nunca para conseguir una expresividad y animaciones que desafían los límites de la realidad virtual. Pocos juegos de ordenador pueden presumir del preciosismo desplegado aquí. Teniendo en cuenta que la protagonista del juego (una arqueóloga) está inspirada en la bellísima Chiara Mastroianni (hija del actor Marcelo Mastroianni), el esfuerzo bien merecía la pena. Durante las conversaciones y las secuencias de acción, la cámara cambia a tercera persona para mostrar al jugador una versión digitalizada de la joven actriz. El objetivo es crear mayor drama e implicación emocional, así como pintar un mundo más creíble y lleno de vida. La historia es independiente de las anteriores, pero conserva como tema central la búsqueda de Atlantis. La acción empieza en el desierto del Hoggar, donde la protagonista encuentra una especie de portal a lo "Stargate" que la lleva a conocer otros mundos: el Libro de los Muertos egipcio, el Paleolítico, Las Mil y Una Noches y otros lugares misteriosos que es mejor no desvelar. La parte de la aventura que transcurre en Las Mil y Una Noches es particularmente intrigante: representa la imaginación de la Humanidad y, como tal, pone a Chiara en el papel de Scherezade, una esclava que debe contar un cuento al sultán para sobrevivir. Entonces el jugador se mete en el papel del protagonista del cuento en un cambio de ritmo muy sugerente que, incluso, tiene mini-juegos. Todo muy original e innovador.

Frank Herbert´s Dune (PC)

Después de la buena acogida que tuvo *Emperor: Battle for Dune*, de Westwood, es un buen momento para soltar un nuevo juego de Dune a las masas enfervorecidas. En esta ocasión, los jugadores se meten en el papel de Paul, el heredero de la casa Atreides que huye al desierto de Dune en busca de refugio tras el asesinato de su padre a manos de los Harkonnen. El juego empieza de forma brutal: ¡Paul tiene que escapar de la persecución de uno de los gusanos gigantes de Dune! El bicho está modelado de forma impresionante y resulta verdaderamente aterrador verlo surgir de la arena mientras abre y cierra su boca tratando de atrapar a Paul. Tras eludir los campos de especia y escapar del gusano, Paul llega al campamento de los Fremen, donde se integra como uno más. A partir de ahí, se sucede toda una serie de misiones de infiltración, espionaje y guerrilla: que si destruir una cosechadora Harkonnen, que si sabotear una factoría... La acción tiene lugar en tercera persona y Paul cuenta con toda una variada gama de movimientos especiales con los que pasar desapercibido. Puede, por ejemplo, apoyar su espalda en la pared y deslizarse por ella sigilosamente, asomarse con cautela por las esquinas o incluso pillar por sorpresa a un guardia Harkonnen y liquidarlo con un elegante movimiento de su cuchillo. Cuando el sigilo falla, Paul desenfunda su pistola silenciosa y se lía a tiros mediante un sistema de apuntado automático. A todo esto, el jugador debe vigilar que Paul conserve sus reservas de agua para recuperarlas fuerzas en el momento oportuno.



Shadow of the Zorro (PC y PS2)

In Utero ya ha empezado a trabajar en su próximo éxito: ¡un juego basado en el legendario Zorro! Metidos en el papel del misterioso espadachín, los jugadores atraviesan ocho misiones llenas de romance, suspense y aventura. El Zorro actúa de forma sigilosa, eludiendo a los guardias o noqueándolos con un golpe en la nuca, o bien se enfrenta a ellos en emocionantes duelos de esgrima. El sistema de combate es muy sencillo: en la pantalla aparece una combinación de botones que el jugador tiene que pulsar antes de que se le acabe el tiempo. Si lo hace bien, el Zorro realiza una complicada floritura con su espada y hiere a su adversario con una estilosa estocada. Si no es capaz de realizar la combinación a tiempo, es su enemigo el que le hiere a él. La decisión de pasar inadvertido o combatir está en manos del jugador, ofreciendo así múltiples soluciones a diversos problemas.

El Pájaro Loco (PC y PS2)

El protagonista de este plataformas es Woody Woodpecker, más conocido aquí como "el pájaro loco", que se embarca en una misión de rescate cuando el buitre Buzz Buzzard secuestra a sus sobrinos para encerrarlos en su parque de atracciones. No es que esto preocupe mucho a Woody, pero es que se han llevado el mando a distancia de la tele con ellos ¡y su programa favorito está a punto de comenzar! Con este disparatado argumento, Woody tiene que recorrer una serie de mundos inspirados en las atracciones de un parque de diversiones. Woody salta, corre, se agacha, se sube a cohetes y recoge monedas especiales para recuperar su salud. Con su pico noquea a los malvados canarios que sirven a Buzz y picotea en ciertas superficies verticales para trepar por ellas, ¿quién necesita escaleras cuando se tiene un pico así? Además del pico, Woody se vale de otras armas descacharrantes, como botes de ketchup o un pincel mágico que le permite dibujar agujeros por los que caen los enemigos. Un jefe final, que se presenta con una caricaturesca escena de vídeo intermedia, aguarda a nuestro amigo al final de cada fase. ¡Pero no se vayan todavía, que aún hay más! (vale, esa frase era de Súper Ratón, pero para el caso vale igual) Resulta que cuando Woody rescata a su primer sobrino, Splinter, éste se convierte en personaje jugable. Las misiones de Splinter son mucho más difíciles que las de Woody, pero se basan en los mismos principios de juego: habilidad, reflejos rápidos y uso sencillo. Las claves para hacer un gran título de plataformas.

Microïds enseña sus cartas

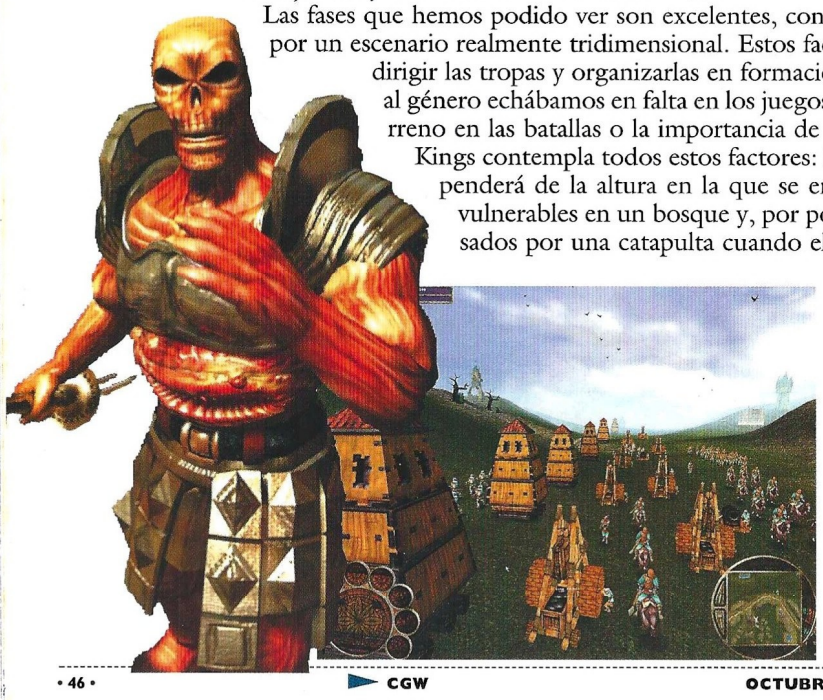
EL pasado mes de agosto tuvimos ocasión de probar los próximos lanzamientos de la compañía francesa Microïds: deportes, aventura y estrategia son su apuesta para un otoño caliente en cuanto a estrenos se refiere. Druuna y Warrior Kings comparten cartel con el rally y el tenis: el juego ha comenzado y ya puedes elegir tus favoritos. No sólo de Druuna vive Microïds y aunque sea uno de sus lanzamientos estrella, la compañía gala nos propone nuevas incursiones en el mundo de la conducción, la simulación deportiva y la estrategia. Sobre Druuna: Morbus Gravis ya te hemos dado una extensa información en este número, por lo que vamos a centrarnos en los otros títulos que van a aparecer en los próximos meses: Master Tennis Series, Master Rally y el esperadísimo Warrior Kings.

Todos estos juegos estarán próximamente a disposición del público para PC, aunque está previsto que en los próximos meses salgan las versiones para PS2 de los dos simuladores deportivos. Lo que pudimos ver en París confirma la buena salud del ordenador personal dedicado al ocio y la forma en que la combinación de géneros clásicos está creando nuevos e interesantes títulos.

por Óscar Chameco

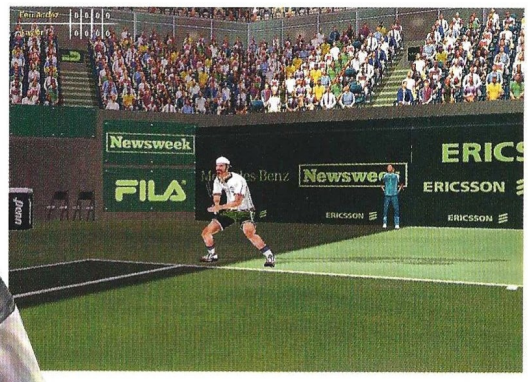
Warrior Kings

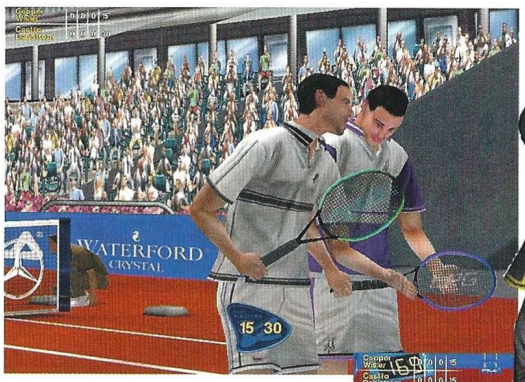
Tras una accidentada historia se acerca el esperado momento en el que vea la luz Warrior Kings, un juego de estrategia en tiempo real que mezcla de forma acertada elementos de los grandes del género: Age of Empires, Civilization y Shogum Warlods. Ambientado en una era medieval de magia y tecnología, el juego permite una gran cantidad de posibilidades que pasan por la estrategia militar, la logística del ejército y el control económico del reino.



Las fases que hemos podido ver son excelentes, con un control total del zoom y la cámara por un escenario realmente tridimensional. Estos factores son muy importantes a la hora de dirigir las tropas y organizarlas en formación de combate. Algo que los aficionados al género echábamos en falta en los juegos de estrategia era el papel que juega el terreno en las batallas o la importancia de mantener líneas de suministros. Warrior Kings contempla todos estos factores: la efectividad de nuestros arqueros dependerá de la altura en la que se encuentren, los caballeros serán muy vulnerables en un bosque y, por poner varios ejemplos, los daños causados por una catapulta cuando el proyectil cae sobre piedra son mucho mayores.

Todos estos factores de carácter militar tienen su contrapartida económica: los suministros que se crean en nuestras aldeas pueden ser interceptados y robados en el camino a los cuarteles, debilitando de esta forma nuestro ejercito; podemos introducir espías en otros reinos o contratar mercenarios para hacer el trabajo sucio. En el modo campaña, para un jugador, el camino que elijamos para desarrollar nuestro reino nos llevará a convertir nuestra raza en una de las tres posibles: Celestial, Tecnológica o Pagana. Cada una de estas razas tiene unidades propias y una serie de características especiales. El modo multijugador, estamos seguros, va a enganchar a todos los aficionados al género, proporcionando nuevas sensaciones en el mundo de la estrategia 3D.





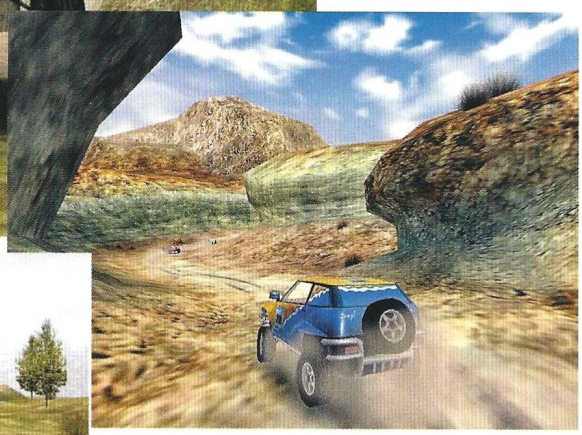
Tennis Masters Series

Con este nombre, a nadie vamos a tener que explicarle de qué va el juego. Con la licencia de la A.T.P. se han cogido los distintos torneos que sirven de clasificación para la final del Master masculino en Sydney. Empezamos en el puesto 67 de la clasificación y nuestro objetivo será quedar entre los 8 primeros para tener opciones de disputar el torneo que se celebra en tierras australianas.

El juego consta de tres modos: Competición, Partido Exhibición y Multijugador. Esta última opción permite jugar de forma simultánea con cuatro ordenadores conectados. Los 10 estadios en los que tendremos que demostrar nuestras habilidades han sido reproducidos fielmente, incluso la publicidad que aparece en la pista pertenece a los patrocinadores del torneo (sin que hayan cobrado nada por esto, como bien nos aclaró el responsable de Microïds en España).

Tennis Masters Series, como pudimos comprobar, es un juego muy rápido y ágil: a medida que pasan los sets los jugadores notan el cansancio y en las pistas de tierra batida se pueden ver las pisadas que dejamos durante el transcurso del partido. Otro detalle que se ha respetado son el idioma y unidades de medida de cada país: en Francia el árbitro habla en francés y la velocidad del saque, por ejemplo, se dá en kilómetros por hora; mientras que en la mayoría de países los comentarios y tanteos son en inglés y la velocidad del saque se mide en millas por hora.

Master Rally



Este simulador de conducción traslada a nuestros monitores la carrera de resistencia del mismo nombre que se celebra en Europa y Asia. El juego mezcla elementos de simulación con otros modos de juego tipo arcade y, durante la competición, tendremos libertad para buscar y elegir el camino más corto hacia la meta. Para ello contaremos con un GPS y nuestro libro de carrera. El uso de estos dos instrumentos es fundamental para conseguir realizar el mejor tiempo posible, sin el cual no puntuaremos ni podremos avanzar hacia la siguiente etapa, localizada en cualquiera de los ocho países por los que pasa esta carrera: Francia, Italia, Alemania, Austria, Rusia, Turquía, España y Portugal.

El juego permite elegir entre vehículos reales, con sus características técnicas, y sus propios pilotos. El jugador tiene una gran libertad para moverse por el escenario al ser una competición en la que no existe un único camino para alcanzar la meta. En la versión no final del juego que pudimos probar las sensaciones al volante eran buenas y, aunque faltaban elementos por introducir, el poder explorar los escenarios o la sensación al superar obstáculos a los mandos de estos vehículos dan mucha vistosidad y atractivo al juego, sobre todo para aquellos que no somos fanáticos del volante ni expertos en el manejo del sistema de navegación GPS.

¡RESÉRVALA YA EN TU QUIOSCO!

Noviembre...

COMPUTER GAMING WORLD

Star Wars

ANÁLISIS
Galactic Battleground
REPORTAJE
Todos los nuevos juegos de la saga Star Wars
DEMO EXCLUSIVA
Galactic Battleground

Guía de Commandos 2

Todo lo que necesitas saber para superar el nuevo desafío de Pyro Studios

Suplemento especial:

LA TRILOGÍA DRAGON'S LAIR

DON BLUTH'S

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS

Reviews

Aventura/Rol 50
Acción 58
Estrategia 63
Deportes 70
Infantil 72

8,0 / Throne of Bhaal — Rol

El capítulo final

Bioware revolucionó el mundo del rol con Baldur's Gate y creó una obra maestra con Baldur's Gate II. Mientras las masas esperan a ver qué tal les sale su Neverwinter Nights (que por fin traerá las esperadas reglas de la tercera edición de D&D al mundo del PC), habrá que ir saciando los ansias de rol con esta expansión para Baldur's Gate II.

Y menuda ampliación que se han marcado estos bitbonazos de Bioware! Tres, ¡nada menos que tres! episodios adicionales para Baldur's Gate II. Pero no te vayas a creer que son tres episodios cualesquiera, no, ¡son la conclusión definitiva de la épica saga de los hijos de Bhaal! Y pensar que todo el embrollo empezó con el primer Baldur's Gate, hay que ver lo lejano que parece ahora todo... Esto me recuerda a esos módulos por entregas del AD&D de toda la vida, que los empezabas con personajes de nivel bajo y lo mismo acababas pegándote con el mismísimo Demogorgón (el príncipe de los demonios, un bicho con muy mala baba) en su propio plano. Eso sí, que a nadie se le ocurra meterse en este embrollo sin haber jugado antes a las dos primeras partes de la serie.

En teoría, es posible empezar directamente en los tres últimos episodios sin haberse terminado los anteriores, pero lo encuentro definitivamente desaconsejable. No sólo porque te pierdes importantes detalles de la historia, sino porque el nivel de personajes que se maneja aquí empieza a ser verdaderamente preocupante. Si ya en Baldur's Gate II era complicado manejar a personajes de niveles 9 a 20, ¡imagínate ahora, que el nivel máximo se ha fijado en 40! No sólo tienes conjuros y habilidades especiales como para aburrir, sino también infinidad de objetos mágicos que complican aún más la planificación de cada combate.

Porque los combates se las traen: no importa lo poderoso que cree ser, está garantizado que las vas a pasar moradas para hacer frente a los enemigos. Dudo mucho que en el bestiario de D&D quede más de un puñado de monstruos más poderosos que los que te salen aquí. Estas peleas son auténticos combates entre semidioses, amigos con hechizos de nivel nueve (Deseo, Cometa, Aliento de dragón...), por fin bajo el control del jugador. Nunca ser mago había sido tan rentable.

A propósito de magos, quien desee empezar Baldur's Gate II desde el principio en vez de importar a su grupo de personajes a Throne of Bhaal, o quien prefiera crearse un personaje nuevo para jugar los tres últimos episodios, el generador de personajes guarda una pequeña sorpresa: un nuevo kit para mago llamado "mago salvaje", que pone un punto de diversión (y a menudo catastrófica) incontrolable al lanzamiento de conjuros.

Y por si todo esto fuera poco, se ha añadido un nuevo elaborado de nivel significativamente alto al mapa principal del juego, el Torreón del Vigilante, que promete aún más horas de diversión. Siendo francos, esta ampliación no es lo bastante larga como para constituir una auténtica tercera parte, pero es que Baldur's Gate II tenía doscientas horas de juego potenciales y es difícil que cualquier cosa que se haga después de eso no se quede enana en comparación.

Gabriel Nieto-Ayala

Nuevo esquema de análisis

Calificación por edades
La recomendación de edad de ADESE para el juego.

Género
Además del género, podrás encontrar la puntualización Gran Público.

Nombre del juego

Puntuación principal
Puntuación que ha otorgado el redactor que ha elaborado el análisis principal del juego.

Ficha técnica
Además de la carátula y el precio, en pesetas y euros, tienes los requisitos mínimos del sistema, el número de jugadores, desarrollador y distribuidor. A la derecha del cuadro, en vertical, la página web del juego o su editor / desarrollador.

Opiniones secundarias
Dos opiniones adicionales a la principal con sus respectivas puntuaciones. En el caso de los títulos infantiles, hemos decidido que haya sólo una además de la principal.

Extasiado — 8,5

La saga más significativa del rol por ordenador de los últimos años ha sido fiel a su fin Edad y su espíritu. La expansión de la primera parte de Baldur's Gate supuso una decepción y era natural que los aficionados pidiesen esperar la correspondiente expansión de la segunda con cierto escepticismo. Pues ya pueden dejarse a un lado cualquier duda: Throne of Bhaal contiene más horas de juego y material nuevo que muchos juegos completos, algo que tampoco es especialmente sorprendente para los que están acostumbrados a los excesos de Baldur's Gate, pero que es una prueba más de que los chicos de BioWare saben hacer su trabajo. No sólo encontraremos uno de los mejores dungeons de la serie, sino que podremos conocer el destino final de nuestro héroe y reencontrarnos con viejos conocidos en una historia que mantiene ese tono épico que ha dominado la saga. Si a eso unimos la cosecha de nuevos objetos mágicos, enemigos y, sobre todo, de hechizos y habilidades especiales para los niveles de experiencia más elevados, nos encontramos con la que es posiblemente una de las expansiones más completas jamás realizadas. Una excelente manera de despedirse. Ya podían aprender otros.

David de la Escalera

El rolero resucitado — 8,7

Hasta hace no mucho tiempo me encontraba entre las de los defensores a ultranza de las nuevas juegos de rol para PC, convencido que ningún Throne of Bhaal. Sin embargo, después de terminarme Planescape Torment, algo se rompió en mi interior y me volví pesimista: ya no aguantaba el infierno de horas que exigía Baldur's Gate II. Quizá sea la edad o la escasez de tiempo, no lo sé.

Me pongo ante Throne of Bhaal entusiasmado el cansancio que sé que me va a producir, las horas que voy a invertir con él... Y ocurre el milagro: eso que se había roto en mi interior se recompone y recupera a un rolero para la causa. Por fin puedo tener magos mega-poderosos con hechizos salvajes, aunque sea difícil de narices abrirse paso por el dungeon. Mejor, así la victoria es más gratificante. Me sigue cansando leer tanto texto, pero la historia es apasionante y eso lo hace mucho más llevadero.

Alguien me dice en la oficina que tengo que terminar juego para que lo vea otra persona. Me cuesta trabajo desprenderme temporalmente de él, porque quiero terminármelo ya. Toda una señora expansión. **Daniel Martín**

Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	aceptable - bueno	mediocre	bajo mínimos
9 - 10	7,1 - 8,9	5,1 - 7	3,1 - 5	0 - 3
Son las notas reservadas para los escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. Un 10 significa que el título en cuestión es imprescindible.	*Esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les falta la guinda final resultar sobresalientes. Aún así, merecen tu atención y no te defraudarán.*	*El principio de esta escala marca un aprobado por los pelos, mientras que el extremo indica que el juego está bien y que tiene cierto atractivo.*	*Para ser políticamente correctos, diremos que se trata de producciones poco afortunadas que no alcanzan unos mínimos de calidad y diversión.*	*No es que sean malos, no, es que alguien se equivocó mucho en algún punto del desarrollo y destrozó lo que podría haber sido un buen juego.*

Sin salida

Imagen de Arcanum

La aventura gráfica no para de buscar formas alternativas de abandonar un concepto básico que ha mantenido el género desde sus comienzos, una filosofía de juego que, al parecer, no termina de encajar muy bien entre las nuevas generaciones. *La Fuga de Monkey Island* y *Runaway: A Road Adventure*, por poner dos ejemplos, están dando paso a **propuestas diferentes** como *Project Eden*.

Llevamos ya demasiado tiempo escuchando que el género en cuestión está en crisis, a pesar de que haya una o dos perlas al año capaces de acallar este sentimiento de forma temporal, pero lo cierto es que ya no se realizan producciones tan numerosas y ambiciosas como antes. Sí, seguimos viendo títulos como *Myst III Exile*, *Druuna: Morbus Gravis* y toda la producción de Cryo, pero parecen juegos destinados a otro tipo de público que es bien diferente del usuario habitual de videojuegos.

Quizá **pensar no está de moda**, ni a la hora de diseñar un juego ni a la hora de jugarlo, o quizá la industria debería pasar página y olvidarse de un género que no parece encontrar su sitio en medio de una vorágine tecnológica que todo lo absorbe. El concepto tradicional de aventura está cambiando y evolucionando, diluyéndose en cócteles que tratan de resultar atractivos por el envoltorio, apelando a la nostalgia o al aficionado a otro tipo de juegos para el cual se emplean esplendorosos entornos 3D que disfrazan la esencia de la aventura de juego de acción.

Project Eden es una propuesta diferente, como lo fue en su momento *King's Quest Mask of Eternity*, una opción que bien podría resultar atractiva a gentes que rechazan el encanto de los clásicos porque prefieren los escenarios 3D y algo de acción, sin abusar, en combinación con los puzzles y demás elementos de toda la vida. La esencia del género se muere poco a poco, sin que podamos hacer nada por evitarlo.

Más que nunca, el mercado manda y parece que no exige a los desarrolladores este tipo de títulos. Claro que, por otro lado, es comprensible: antes, producir un juego no costaba mil millones de pesetas. Ahora, esta cantidad es una cifra discreta. Obviamente, amortizar eso cuesta un carné de padre.

Sin embargo, lo peor de todo, es que los jugadores de **la vieja guardia** aficionados a la aventura y al rol, asistimos impasibles a la continua complicación de conceptos y diseños que,en en sus orígenes, eran sencillos y tremendamente adictivos. Ya no me gustan las aventuras gráficas ni los juegos de rol modernos, quiero volver a los *Larry*, *Monkey Island*, *Simon the Sorcerer* y *Bard's Tale* de toda la vida. Pero estoy solo en mi empeño. Esto no significa que no me gusten juegos como Project Eden o Druuna: Morbus Gravis, pero ya no es lo mismo, no son capaces de tenerme delante de la pantalla durante interminables horas.

La magia ha desaparecido. Me voy a dedicar a la estrategia o quizá abandone y me quede con un par de títulos al año y prescinda de esta afición que he tenido durante quince años. Quizá sea que los tiempos cambian y eso significa, inevitablemente, que me hago viejo. Quizá los juegos ya no se hacen para viejos de treinta y tantos.

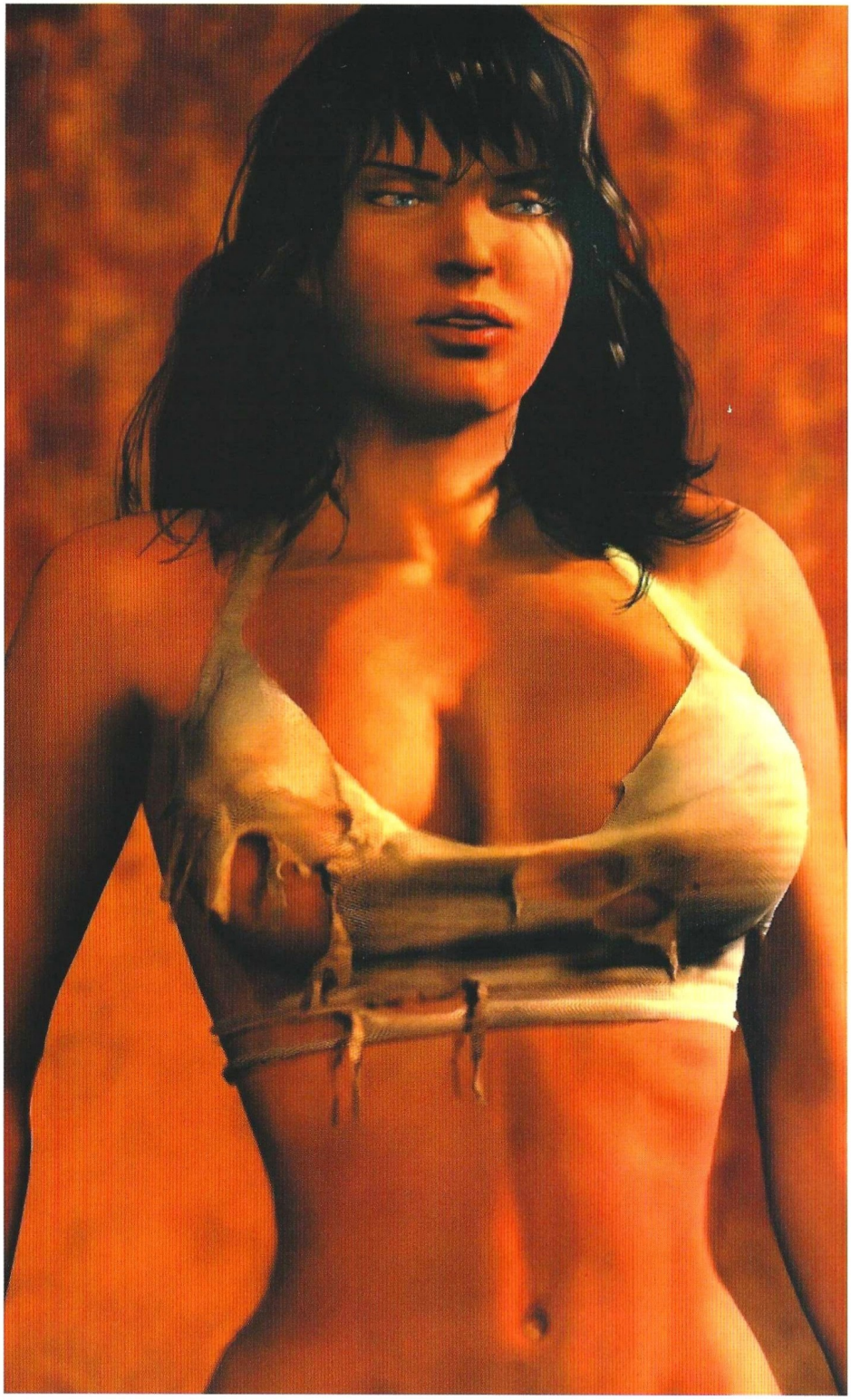
Un aventurero desanimado

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D con 16 Mb
Jugadores: 1
Artematica/Cryo

www.druuna-the game.com

El fin de la inocencia

El mundo del cómic sigue siendo fuente de inspiración para los creadores de juegos; héroes y villanos van dando el salto del papel impreso a las pantallas de nuestros ordenadores. La última heroína en dar este paso ha sido el personaje de Eleuterio Serpieri, Druuna. Su mundo apocalíptico y lleno de misterios aparece ahora por primera vez en nuestros monitores. No pierdas detalle de su figura ni de los enigmas que deberás resolver. El pasado te aguarda.

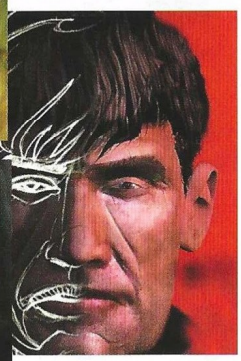


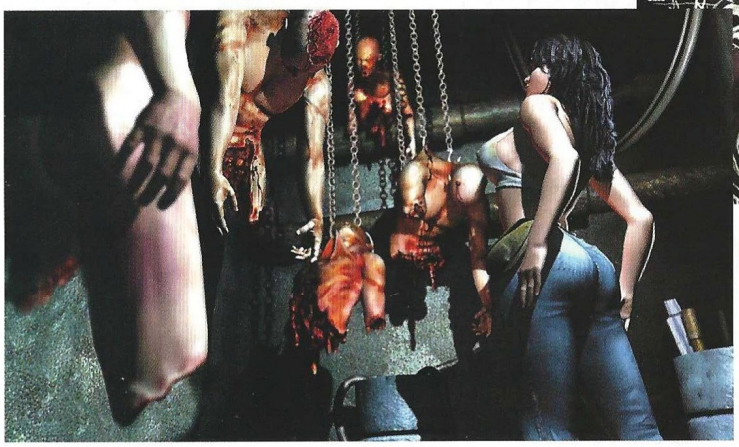
Morbus Gravis es una aventura gráfica en tercera persona. En el juego, Druuna está conectada a una máquina, el BrainHolder, gracias al cuel podremos lograr nuestro objetivo: reconstruir la memoria de Druuna y así llegar a conocer porqué se encuentra en estado catatónico. Cuando activamos una memoria y accedemos a los recuerdos de la protagonista nos convertimos en ella. Seremos nosotros quienes guiemos al personaje en ese mundo hostil plagado de desafíos que no son gratuitos: el que vivamos los recuerdos de Druuna no significa que morir en el mundo virtual no tenga consecuencias. Todo lo contrario, el ordenador mide tres constantes vitales de la protagonista: esfuerzo cognitivo, la tensión nerviosa y el ritmo cardiaco. Cuando en la mente de Druuna ella muere, sus constantes aumentan de forma progresiva y peligrosa. Si el ritmo cardíaco alcanza el máximo, seremos desconectados de forma irreversible de la máquina.

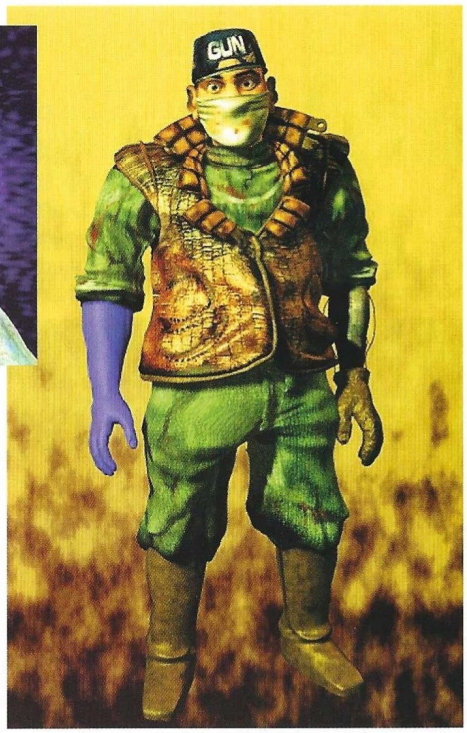
Los recuerdos de Druuna están divididos en 12 segmentos; al principio podremos acceder a varios de ellos, mientras que otros permanecen cerrados hasta que no completemos los anteriores. La lógica invita a seguir el orden establecido con el fin de introducirnos progresivamente en la historia, aunque se puede jugar de forma no lineal y completar los diferentes niveles en orden aleatorio, siempre y cuando tengamos en nuestro poder los objetos que necesitamos.

Morbus Gravis

Aquellos que no conocen el cómic necesitarán de una pequeña introducción: el mundo en el que vivimos está plagado de peligros y violencia, existe una enfermedad (Morbus Gravis) que transforma a las personas en mutantes sedientos de sangre, dominados por sus instintos primarios y muy peligrosos para los seres humanos. Éstos sobreviven en asentamientos de tipo postapocaliptico, en las ruinas de una civilización avanzada pero incapaces de recuperar sus adelantos por culpa de un sistema de gobierno feudal. Para poder conseguir el suero que protege de la enfermedad hay que demostrar que no se está infectado. El gran amor de Druuna, Shastar, está contagiado y empeora cada día que pasa.







En las primeras memorias nuestro objetivo será conseguir dosis del suero para intentar que el proceso degenerativo se detenga, ya que la policía elimina a todos los humanos que están infectados.

El juego mezcla continuamente animaciones durante la partida, unas secuencias cinemáticas interactivas que exigen prestar una atención absoluta para conseguir superarlas. Durante la animación aparece una interferencia en la pantalla, en cualquiera de las direcciones: superior, inferior, izquierda o derecha. Sólo aparecerán dos veces: en el momento que la veamos deberemos pulsar el cursor equivalente mientras la interferencia aún esté en la pantalla. Si lo logramos superaremos el desafío, en caso de no conseguirlo veremos lo que ocurre que, en ningún caso, será nada bueno.

El personaje

También, al comenzar alguna memoria, veremos la pesadilla de Druuna, una escena onírica en la que tendremos que intentar evitar que tenga ese sueño en el que se observa a sí misma transformándose en mutante, lo que ella más teme. Para ello el mecanismo es exactamente igual al de las cinemáticas: interferencia en pantalla y pararla con el cursor que corresponda.

La voluptuosa Druuna es una heroína un tanto atípica, un personaje femenino que actúa realmente como una mujer, alejándose así de los caracteres gráficos femeninos que actúan como masculinos. Druuna no sabe luchar ni disparar, se enfrenta a los problemas de forma coherente, intentando rodearlos o evitarlos con su inteligencia y sus encantos físicos.

El modelado del personaje en muchas ocasiones es excesivo, su opulencia de curvas resultan un tanto ridículas cuando anda o se gira; se observa una gran rigidez en estos movimientos. Estas sensaciones desaparecen por completo cuando da el salto a la Druuna de las cinemáticas, con un movimiento muy fluido y real.

Sin la carga erótica del cómic, Druuna mantiene un equilibrio entre su inocencia y el código moral del mundo en el que vive, un entorno cruel y hostil donde las consideraciones éticas sobre el sexo no tienen cabida, pero que no impiden que el personaje sea inocente en sus convicciones y en su forma de interpretar el mundo.

El desarrollo del juego nos lleva a conocer el secreto de este mundo, pero además es el tránsito de la propia Druuna de su inocencia original a la desesperación y aceptación de la realidad en que vive. Es el camino de madurez de la protagonista que pasa de ser una niña al principio a convertirse en mujer ante los infortunios y decisiones que tiene que tomar durante el juego.

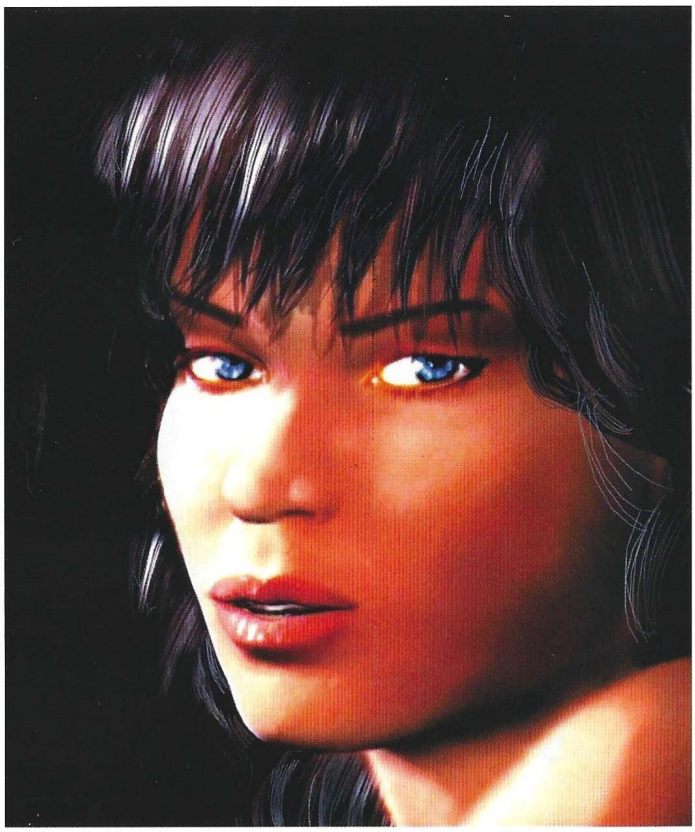
Hay toda una psicología del personaje desarrollada durante el juego. Éste es uno de los factores que dan solidez a la historia. El propio Eleuterio Serpieri ha supervisado el guión del juego y ha mantenido las señas que han hecho del cómic un referente en la ciencia ficción para adultos.

Los seguidores de Druuna tal vez se sientan decepcionados en un primer momento ante la ausencia de sexo en el juego. Sin embargo, si se analiza a fondo, es posible apreciar esa profundidad de los personajes y, pese a todo, Druuna sigue siendo tremendamente sexy.

Las explícitas escenas del papel han quedado en algunos guiños para el lector: el momento en que Jock le dice a Druuna que hace tiempo que no visita su apartamento y ella promete ir pronto, por ejemplo, es una muestra de cómo se ha buscado esa complicidad con el conocedor y seguidor del personaje. ¿Será suficiente referencia para el fan?

Altibajos

Morbus Gravis no es una aventura gráfica convencional, el despliegue técnico no eclipsa la historia de Druuna. El mundo recreado es muy complejo, tal vez excesivo para quienes no estén habituados a las aventuras con un grado de variables (objetos, personajes, escenarios...) tan elevado. La dificultad del juego es alta y en muchas



El fan del cómic erótico 7,0

Aún a riesgo de que me acusen de salidorro tengo que reconocer que tengo todos los cómics que salieron de la encantadora Druuna, sólo dejé de lado los libros de ilustraciones picantes. Como es lógico, en cuanto vi por la redacción este juego no dudé en utilizar todos mis recursos para ser uno de los comentaristas... Una pena, porque si ésta es mi Druuna no la reconozco. Empieza el juego y la cosa promete, el Doctor que hace de alter ego del autor del cómic (Eleuteri Serpieri), el ambiente es el correcto: opresivo, gótico, sucio, decadente.

Tenemos que meternos en la memoria de Druuna para descubrir qué pasa y los escenarios ganan varios enteros en verosimilitud. ¡Qué pasada! Por desgracia, la meretriz que anda por la pantalla no da la talla... Espera un momento...¡pero si es Druuna! Nunca fue precisamente una modelo anoréxica, pero se han pasado un poco con esas patorras ¿no? El juego resulta lento y confirma lo que me temía: resulta que una de las armas de Druuna es su inocencia. Pero, ¿dónde han conocido éstos a Druuna? ¿Druuna inocente? Es digno y puede que interesante, pero me quedo con mis cómics. **Javier Sevilla**

La feminista 6,5

Ummhhhhhh!!!! Un juego basado en un cómic porno cuyos protagonistas estaban sedientos de sexo y sangre. Un señuelo prometedor ¿verdad? Pues no te emociones, porque aunque sangre sí que hay un rato, de sexo, ni rastro. ¡Una lástima para todos! Incluidas las asociaciones moralistas, que se quedan sin causa por la que blandir su espada en favor de la dignidad de todos los españolitos. Pero el morbo está asegurado. ¿Alguien recuerda a una heroína con más cara de zorrón que Drunna? Lara a su lado, incluso embutida en látex y con látigo, es una princesita. Esta chica no es creíble desde el momento en que toda ella parece hecha de mármol. Vale que en un cómic todo es más estático, pero en un juego no tiene que ser así. ¿Acaso los desarrolladores no tienen novias, hermanas, madres o amigas en las que fijarse? o ¿es que la visión de Pam corriendo por la playa les dejó trastornados? Dejando a un lado este imperdonable desafío a Newton hay que reconocer que el guión del juego está trabajado. La estética postapocalíptica, el ambiente sofocante y la sensación de que no hay futuro consiguen sumergirnos en una trama complicada y bastante pesimista. ¿Lo más llamativo? Pues la forma en la que la prota se enfrenta a los peligros: sin luchar, haciendo gala de su condición femenina. Amazing!!!! **Mónica Revilla**

ocasiones ciertos elementos consiguen desquiciarnos (el detalle del sonido de los pasos de Druuna está muy conseguido, sin embargo, llega un momento en el que ese sonido se hace insoportable).

El punto fuerte del juego es el sólido y sorprendente guión: la sencilla historia que es el punto de partida (chica enamorada busca antídoto para novio enfermo) no es más que la punta del iceberg de un fantástico camino que nos lleva a desvelar los secretos de un mundo corrupto y decadente, donde la vida no vale nada y los peligros acechan en cada rincón.

En un juego tan cuidado en todos los aspectos llama la atención el movimiento del personaje. Con el fin de dotarlo de una sensación de control mayor se han predefinido las teclas de movimiento y no se ha contemplado la opción de complementarlas con el ratón. La verdad es que cuesta hacerse con el control de Druuna y conseguir movernos en las tres dimensiones con soltura. Tampoco es sencillo accionar la combinación de teclas para realizar un salto en carrera (fundamental en las partes arcade del juego). Detalles que no eclipsan los muchos aciertos del juego, pero que dejan la sensación de que hay aspectos que se podrían haber mejorado y que hubieran hecho de este Morbus Gravis un producto más sencillo de jugar.

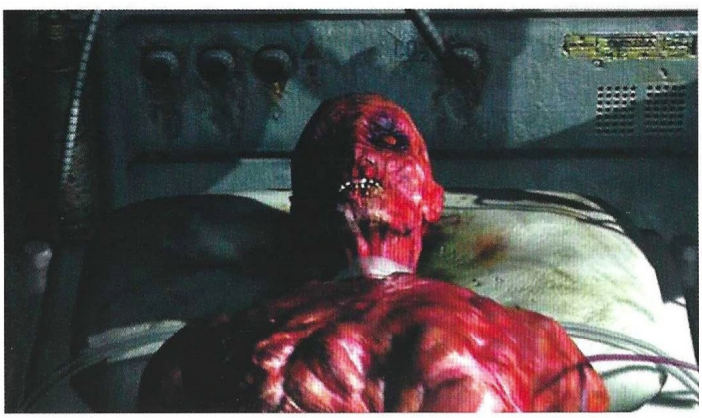
Los entornos prerenderizados son excelentes y reflejan fielmente el ambiente opresivo del comic. Pese a ello, durante el juego dan una sensación de vacío, apenas aparecen personajes que los pueblen, salvo en contadas ocasiones, y en esos casos están poco trabajados.

Morbus Gravis es un juego irregular: las cinemáticas que cuentan la historia son magníficas, y hay tantas que la sensación en ocasiones es la de estar viendo una película de animación. El juego en sí es pobre, la grandiosidad de los decorados y los detalles más cuidados no ocultan las carencias y falta de originalidad en algunas fases del mismo. Aún así, si tomamos todos sus elementos de forma conjunta y hacemos una valoración de ambas partes, se pueden obviar estas carencias.

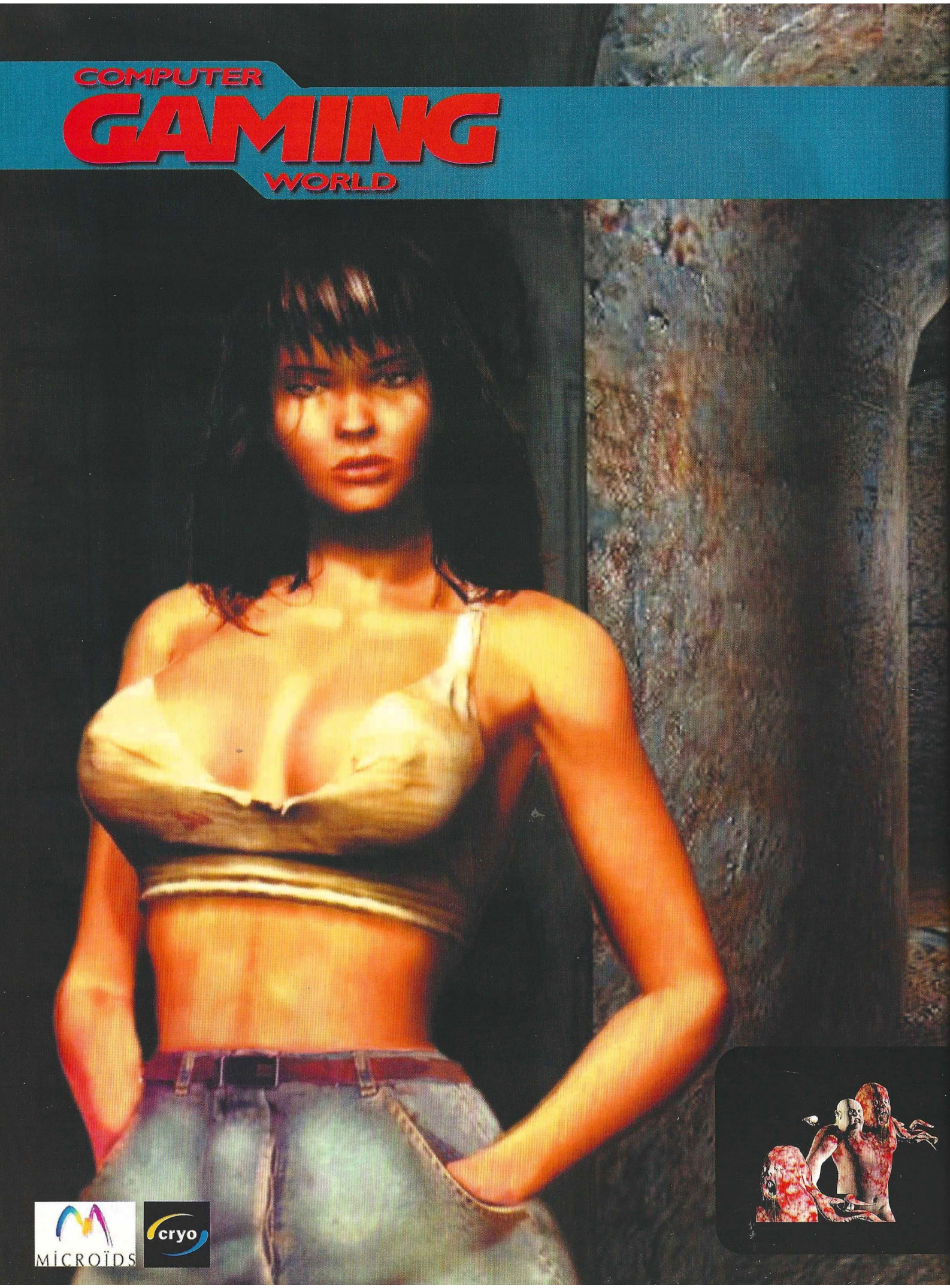
Esta aventura para adultos abre el camino para nuevas entregas, que esperemos superen los pasos titubeantes de Morbus Gravis.

Como en toda adaptación del cómic, la única duda que queda es la respuesta de los fans, sobre todo cuando esta versión ha quedado muy recortada en aquellos aspectos más llamativos del personaje de Druuna, aunque ver el cómic como si de una película se tratara resulta tremendamente atractivo.

Óscar Charneco



COMPUTER GAMING WORLD



MICROÏDS

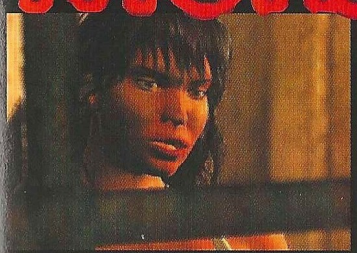
cryo

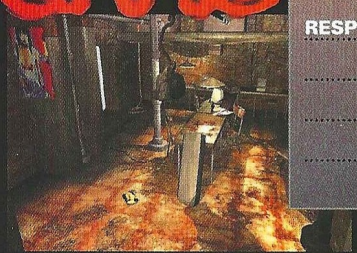
Concurso Druuna

¿Cómo se llama el autor de las novelas gráficas de Druuna?

Regalamos 20 lotes de premios

Morbus gravis





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Druuna")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta, se procederá a escoger 20, que conseguirán uno de los lotes de premios compuestos por el juego Druuna: Morbus Gravis y el póster del mismo. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Diciembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Diciembre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Diciembre de 2001, publicándose el resultado en el número 74, correspondiente a Enero de 2002, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

CONCURSO DRUUNA
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

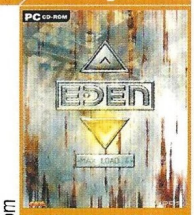
Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTA: .....

Project Eden 7,0

Acción Mutante

Hay veces en la vida en las que uno tiene que enfundar el fusil de asalto y ponerse a manejar maquinaria pesada. Y ya que estamos, ¿porqué no hacerlo con tres amigos que te cubran las espaldas mientras tú te diviertes con la grúa? Es la premisa en la que se basa Project Eden, un juego un tanto inusual que reconcilia a los aficionados a la aventura y los puzzles con el género de la acción.



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1-4
Core/Proein
www.proein.com

En Project Eden se controla a un equipo de 4 policías desde una perspectiva de 1ª o 3ª persona. El jugador puede cambiar de uno a otro en cualquier momento, de forma que siempre hay tres de ellos controlados mediante inteligencia artificial. Cuando los maneja la I.A., los personajes son capaces de defenderse, seguir al jugador y dejar pulsado un interruptor.

El concepto de juego se basa en una mezcla de tiroteos, exploración y resolución de puzzles, aunque los puzzles y la exploración predominan sobre los tiroteos. Los puzzles en cuestión son de tipo mecánico: insertar objetos en ranuras (como baterías o llaves) y accionar interruptores para abrir puertas o mover grúas y elevadores. Un típico puzzle implicaría dejar a un personaje accionando un interruptor mientras otro se sube a una grúa o acciona una palanca simultáneamente. Son cosas que parecen más propias de un grupo de obreros especializados que de un comando de la policía. A modo de curiosidad, resulta digno de destacar que no se pueda saltar. Esto simplifica de algún modo las tareas de exploración, porque es una variable menos a tener en cuenta a la hora de hallar el camino correcto. En vez de eso, lo que sí hay que hacer es dejarse caer por agujeros, trepar y manejar aparatitos por control remoto (una cámara voladora y un tanque de juguete) para llegar a sitios inaccesibles. Un fallo es que los objetivos de la misión suelen ser muy vagos y es frecuente quedarse atascado deambulando por ahí sin saber cómo continuar.

Otra característica de Project Eden es que cada miembro del grupo tiene una habilidad especial. Amber, una especie de Robocop, puede cruzar pasillos en llamas o meterse en habitaciones llenas de gas venenoso sin sufrir daños, Minoko accede los terminales de ordenador, André repara maquinaria y Carter abre puertas restringidas y realiza interrogatorios. Ni que decir tiene que llegar a un sitio con Carter después de una pesada labor de escalada y manejo de grúas para descubrir que al otro lado hay una terminal para Minoko es bastante irritante. Uno de los grandes aciertos de Project Eden, además de su limpio interfaz y sus grandotes gráficos, es el concepto de la energía. Cuando un miembro del equipo cae al vacío o es presa de la emboscada algún monstruo mutante, un clon suyo es creado energéticamente en el último punto de control por el que pasó. La munición se basa en que todas las armas usan una misma fuente de energía para disparar; cuando ésta se agota, no hay más que acudir a la terminal de recarga más cercana para reponerla. Estos dos elementos hacen que derrotar a los monstruos sea una mera cuestión de paciencia, donde la habilidad sólo sirve para ahorrarse unos cuantos paseos desde el punto de control hasta el lugar del combate. Bueno, innovador sí es.

G. Pérez-Ayala

El profe 8,0

Si la gente de Tomb Raider abandona su neumática musa para explorar otros campos, los aficionados a los juegos debemos levantar las cejas del monitor y prestar atención. Esta gente ya ha demostrado que es buena, así que más vale que les prestemos toda la atención que se merecen.

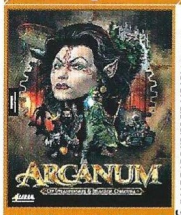
Project Eden es un juego con intención de marcar la tendencia, de la misma manera que lo hicieron los saqueos de tumbas de nuestra querida Lara, pero me temo que no han logrado hacer un producto tan rompedor como la primera vez. Si nos quedamos con la esencia, estamos ante una especie de Tomb Raider con personalidad múltiple. De nuevo es una aventura 3D con ciertas dosis acción, pero esta vez dispondremos de cuatro personajes, cada uno con sus puntos fuertes y débiles que deberemos combinar para ir avanzando en el juego. El tema pretende ser original, pero los que ya vimos algo más complejo en Everyone's Wally en los tiempos del Spectrum no nos vamos a impresionar por la idea. Eso sí, los gráficos, el sonido y el control responden a la profesionalidad de esta gente. Un juego notable, pero no tan sobresaliente como esperaba.

Javier Sevilla

El de los tiros 7,0

Los protagonistas de Project Eden son un equipo de policías tan hábiles que no saben saltar. Esta característica, que podría considerarse un defecto, acaba resultando una bendición, ya que, muchas veces, los objetivos de misión son tan vagos que te lías a dar vueltas como un tonto sin saber muy bien qué hacer y, al menos, queda descartada la posibilidad de que se nos haya pasado por alto una de esas típicas plataformas que suele haber escondida en un oscuro rincón del mapa. Puede que sus habilidades no sean muy espectaculares, pero su arsenal está bastante bien. Si tan sólo llegáramos a usarlo algo más a menudo. Por desgracia el juego está más centrado en la resolución de puzzles que en la acción y yo soy de los que, en general, prefiere algo más de acción. Pero es que encima en este caso los puzzles no suelen estar especialmente inspirados y el proceso para superarlos tiende a ser muchas veces puramente mecánico. Por eso, al final, la mejor forma de disfrutar de sus buenos gráficos, su excelente interfaz y las posibilidades de acción que ofrece es meterse en una partida multijugador, ya sea de tipo deathmatch o capturar la bandera.

Daniel Martín



6.995 ptas/ 42,04 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb
Jugadores: 1-8
Sierra / Vivendi

www.sierrastudios.com/games/arcanum

Virtudes ocultas

Arcanum viene a formular la hipótesis de que en uno de los mundos de fantasía medieval que constituyen la tónica general del género, se ha logrado superar por fin la eterna Edad Media en que está permanentemente inmerso, se han descubierto la pólvora y la máquina de vapor, se ha iniciado la Revolución Industrial y nos encontramos en el equivalente a la era Victoriana de la Inglaterra de finales del siglo XIX.

La llegada de la Revolución Industrial al mundo de fantasía medieval de Arcanum ha traído consigo toda clase de problemas inesperados. La magia y la tecnología han resultado ser incompatibles, lo que ha provocado un gran enfrentamiento entre los defensores de una y otra. Se ha creado así un curioso equilibrio inestable que tendrá gran repercusión a lo largo de la historia. En la práctica, supone que el jugador que se especialice en uno de los campos, no podrá utilizar los instrumentos del otro (o sea, nada de pistolas para los hechiceros ni de armaduras mágicas para los inventores).

El estudio de desarrollo de Arcanum, Troika Games, está formado por antiguos miembros del equipo de Fallout, algo que se hace evidente desde el primer momento, cuando nos toca crear a nuestro personaje y nos vemos enfrascados en un proceso muy similar al de este juego. Se trata de uno de los sistemas más completos y detallados que se han visto en este género (8 estadísticas básicas, 16 habilidades principales, 80 hechizos y 56 disciplinas tecnológicas). Las posibilidades para invertir nuestros escasísimos puntos de personaje son inmensas y no existe un único camino correcto. Pero la mayoría de las puntuaciones está ligadas entre sí, dependen unas de otras y, encima, la gran mayoría de ellas entrará en juego a lo largo de la partida, limitando nuestras posibilidades de avance por ese camino, y dejando buena parte del mundo sin explorar, a la espera de una futura ocasión en que lo intentemos con otro personaje.

Tecnológicamente, no está a la altura de su competencia. La perspectiva isométrica resultará inmediatamente familiar a cualquier aficionado, pero, aunque el detalle gráfico está muy cuidado en el interfaz, objetos o escenarios, los personajes y sus animaciones dan una impresión más bien pobre. El interfaz resulta complicado y confuso, saturado de información y costará hacerse con él en un primer momento. El combate tampoco resulta satisfactorio, a pesar de ser inevitable. En tiempo real es caótico y por turnos demasiado lento, y en ninguno de los casos deja de ser más que un concurso de resistencia, sin apenas táctica.

Después de lo dicho, podría pensarse que Arcanum es un mal juego, pero no es así. Se trata de uno de los mundos más ricos e interesantes que ha dado el género, con un argumento principal realmente interesante y muchas más historias secundarias que merece la pena descubrir, pero una serie de malas decisiones de diseño impide que se pueda disfrutar del gran trabajo realizado por sus creadores. Es un título destinado a aquellos dispuestos a emplear grandes dosis de tiempo y paciencia, con ganas de terminárselo varias veces, probando distintos personajes, caminos alternativos, que disfruten leyendo grandes cantidades de texto (en inglés) para reunir toda la información disponible sobre el mundo que les rodea y que no necesiten acción y combates para pasarlo bien. En ese caso, verán que Arcanum tiene mucho que ofrecer. Para el jugador eventual, que vaya a terminarse el juego una vez y olvidarlo, la mayoría de los defectos de Arcanum son fácilmente perceptibles, pues están en la superficie, y resultan bastante frustrantes, mientras que sus mejores virtudes sólo se descubren con el tiempo, por lo que no podrá apreciar este título por lo que realmente vale.

David de la Escalera

El juez *Dredd* — 6.0

Un juego de rol necesita un buen mundo en el que desarrollar la trama. Normalmente los mundos son los típicos clones del mundo de Tolkien, mundos medievales con magia y monstruos. Bien, Arcanum se sale de este cliché, y además de salirse, su estética *steampunk* está tan bien diseñada que los primeros momentos que pasemos con este juego serán de maravilla absoluta. El mundo, un mundo de fantasía victoriana en el que convive la revolución industrial con la magia, es simplemente impresionante. La creación de personaje está tan bien diseñada y da tantas opciones que podría servir de ejemplos en una escuela de diseño.

Por desgracia, alguien decidió destrozar el trabajo de un escritor brillante juntándolo con un grupo de programadores del montón y un diseñador de juegos de segunda, consiguiendo que toda nuestra fascinación inicial se torne en decepción al ver los pobres gráficos del juego, decepción que se tornará en desilusión total cuando comprobemos que el equilibrio de juego, la jugabilidad, se desequilibra ante un sistema de niveles que no funciona. Qué juegazo nos hemos perdido.

Javier Sevilla

El viejo rolero — 7.5

Arcanum es un RPG en perspectiva isométrica al estilo del Baldur´s Gate, así que ya sabes: tendrás que invertir una gran cantidad de tiempo y esfuerzo. Pese a sus similitudes con otros títulos, el juego también tiene sus características distintivas, principalmente la envolvente historia y los excelentes diálogos. Estos no sólo están bien escritos e interpretados (¡ups! ¡en inglés sólo!), sino que en más de una ocasión mueven a la risa. El mundo donde nos movemos, mezcla de fantasía heroica y ambiente victoriano, resulta muy original, pese a unos gráficos normalitos. Los personajes tienen profundidad y son atractivos. También la música, excelente, contribuye a la ambientación. Otra novedad es que las habilidades no se consiguen adquiriendo puntos, sino buscando a alguien que te las enseñe, lo cual da bastante juego. El mapa, cómo no, es extensísimo, y el desarrollo de la historia no es nada lineal, dejándote siempre varias opciones. El mayor problema son los combates: éstos se pueden desarrollar en tiempo real o por turnos, pero ninguna de las dos opciones acaba de funcionar. Es, en cualquier caso, un título interesante y con encanto.

Mario Gómez

Extranjeros en Londres

Imagen de Red Faction

A principios de septiembre se celebró en Londres el ECTS 2001, la feria inglesa que pretende ser el equivalente europeo del E3 (más quisiera). La edición de este año prometía presentarse bastante agitada. Al cambio de sede se unió el hecho de que muchas compañías prefirieron organizar sus propios actos paralelos. Al final, ya fuera dentro del ECTS o en algún otro lugar (como hicieron Eidos, Electronic Arts o Nintendo en los días anteriores a la feria), casi todas las compañías grandes y pequeñas se las apañaron para enseñar sus productos. Las que se molestaron en montar su stand en el pabellón oficial se encontraron con la ventaja inesperada de que, en ausencia de parte de la competencia, sus productos tuvieron ocasión de destacar más que si hubieran tenido que competir por nuestra atención con algunos de los grandes lanzamientos de la temporada.

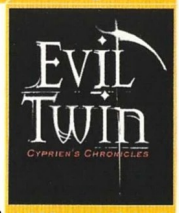
A juzgar por lo visto esa semana, parece claro que **el género de moda** entre los desarrolladores es el del juego de rol *online* multijugador basado en mundos persistentes. Pero centrémonos en la acción. Eidos, la más madrugadora, nos estuvo enseñando la secuela de ***Soul Reaver*** que, parece que, como mínimo, va a resultar tan entretenida como el original. No fue el único juego de acción que tenía pero, por desgracia, casi todos estaban dirigidos a consolas. Lógicamente, con Nintendo sucede lo mismo, pero la verdad es que me gustaría que se plantearan una conversión a PC de ***Star Wars: Rogue Leader***.

Electronic Arts por su parte, nos dejó probar ***Medal of Honor: Allied Assault***, aunque me quedé con las ganas de ver la famosa escena del desembarco en Omaha Beach, ya que sólo enseñaban otros niveles muy distintos, en uno de los cuales tuve ocasión de ponerme a los mandos de un tanque y arrasar a cañonazos un pueblo francés tomado por los alemanes. Pero el que consiguió sorprenderme fue ***Command & Conquer: Renegade***. Su paso por el E3 había sido tan discreto que resultaba sospechoso. Sin embargo, dejando aparte posibles comparaciones técnicas sobre motores gráficos y demás, en cuanto a su jugabilidad el nivel que tenían allí de muestra resultaba incluso más emocionante que los de *Medal of Honor*. Claro que los de éste último eran más bien misiones de infiltración, mientras que el de Renegade era de acción pura y dura, mucho más propicio a que la adrenalina fluya.

Ya dentro del ECTS, también hubo otros que llamaron la atención. CDV tenía el juego que se acabó llevando el premio al mejor de PC: ***Project Nomads***, que mezcla la acción 3D en tercera persona con la estrategia en tiempo real y el rol, en un mundo fantástico y visualmente atractivo. No menos atractivos resultaban los vídeos de *Strident* y *Duality* que se repetían de forma incesante desde las pantallas de la compañía coreana Phantagram. Por desgracia, no había secuencias de juego, pero el estudio español Trilobite, responsable del desarrollo de *Duality*, parece tener las ideas muy claras y un sólido concepto *ciberpunk* que consiguió llamar la atención de muchos de los asistentes. No quiero terminar sin mencionar otro de los títulos que más me ha sorprendido: Iron Storm, de Cryo/Wanadoo. Las imágenes y el vídeo que había visto no hacen justicia al juego en sí, ambientado en un mundo alternativo en el que la 1ª Guerra Mundial se ha prolongado varias décadas. La secuencia del duelo entre francotiradores al estilo de Enemigo a las Puertas, escondiéndose entre las ruinas de una ciudad arrasada, con balas silbando a su alrededor, me han dejado con auténticas ganas de más.

David de la Escalera

Un plataformas siniestro



6.995 ptas/ 42,04 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
In Utero / Ubi Soft
www.ubisoft.es

¿Qué es lo que obtienes cuando coges un juego de plataformas como Rayman 2 y le das un aire oscuro y siniestro al estilo de "Pesadilla antes de Navidad", "Sleepy Hollow" o cualquier otra película similar de Tim Burton? Ya no hace falta quedarse con la duda, basta con echar un vistazo a Evil Twin para conocer la respuesta.

Es su cumpleaños, pero Cyprien no está para celebraciones. Por desgracia, esta fecha también señala el día en que quedó huérfano. Eso marcó su existencia, haciendo que se refugiara en su propio mundo interior. Para animarle, sus amigos del orfanato le organizan una fiesta, pero Cyprien se pone tan furioso que pierde el control y su mundo supuestamente imaginario invade la realidad, absorbiéndolos a todos. Para colmo de males, la Oscuridad amenaza con consumir ese mundo y Cyprien tendrá que encargarse de acabar con ella y rescatar a sus compañeros. Una tarea que se presenta ardua y complicada, ya que sus amigos han sucumbido a esa misma Oscuridad y se encuentran repartidos en distintas islas, todas ellas remodeladas a imagen de los gustos y obsesiones particulares de cada uno. Aunque nuestro protagonista no está totalmente indefenso: además de un práctico tirachinas que le permite despachar a sus enemigos y accionar mecanismos a distancia, recogiendo ciertos power-ups puede transformarse en SuperCyp, su alterego superheróico dotado de poderes especiales.

Evil Twin es, en esencia, un juego de plataformas 3D que sigue muy de cerca los dictados de Rayman 2. El motor gráfico es de excelente, plasmando a la perfección en pantalla los imaginativos diseños de los desarrolladores de In Utero. Tanto los enormes escenarios como las criaturas que los habitan resultan variados y sorprendentes, un auténtico derroche de retorcida imaginación que se ven complementados por una interesante historia con una sensibilidad muy en la línea de American McGee´s Alice o Pesadilla antes de Navidad. Hasta la banda sonora consigue evocar las magistrales composiciones de Danny Elfman para las películas de Tim Burton.

Pero si Alice o Rayman 2, por citar dos títulos con ciertos paralelismos, podían resultar difíciles en determinados momentos, Evil Twin no se queda atrás. Como todo juego de plataformas que se precie, hay momentos en que nos veremos obligados a realizar un salto imposible tras otro en tal cantidad que puede llegar a hacerse eterno. Además, se nota que, a la hora de trabajar, los desarrolladores tenían más presente la versión de PlayStation 2 que la de PC, con lo que muchos elementos son genuinamente consoleros. Así ocurre con el control, especialmente diseñado para usar un mando en lugar de un teclado.

Esto es especialmente grave en lo que se refiere al manejo de la cámara, que está muy limitado y no permite usar el ratón para cambiar su posición, como estamos acostumbrados los usuarios de PC. En vez de eso, utiliza un sistema mixto que alterna entre posiciones fijas, que no siempre son las mejores, y momentos en los que se nos permite girarla 360° en horizontal (el movimiento en vertical es tan mínimo que no sirve para nada). Pero lo peor no es eso. En lugar de poder guardar la partida en cualquier momento, como nos gusta hacer a cualquier usuario de PC, Evil Twin sólo permite realizar esta acción en momentos puntuales, tras recoger cierto objeto que se entrega a determinado personaje. Eso significa que, si en una serie de 35 saltos mortales seguidos caemos al vacío en el número 34, tendremos que volver a empezar desde el primero. ¡Encantador! Y situaciones así encontraremos bastantes a lo largo de la aventura.

David de la Escalera

El crítico de arte 6,0

Parece imposible que In Utero, la compañía que parió Jeckyll y Hide (ver CGW XX), haya sido capaz de crear algo como Evil Twin. Está claro que estos bribonazos se estaban guardando sus mejores cartas en la manga, porque la diferencia es como de la noche al día.

En realidad, técnicamente no se puede decir que Evil Twin sea un juego realmente avanzado, pero la representación que hace de un mundo retorcido y siniestro, poblado por grotescos personajes de pesadilla, ha sido realizada con auténtico esmero. Si los videojuegos fuesen un arte reconocido, Evil Twin sería el equivalente a las pinturas de Altamira: toscas, pero de gran belleza. La cámara va a su bola, el sistema de salvar partida es abominable (¡hay que encontrar un objeto especial y llevárselo a Wilbur, el hombre elefante!) y el concepto de juego básico consiste, detalles aparte, en ir dando saltitos de aquí a allá. Si fuese un juego de consola le pondría más nota, pero cuando me siento delante de un PC yo espero otro tipo de cosas, como poder mirar a mi alrededor usando el ratón, por ejemplo.

Gabriel Pérez-Ayala

El descontrolado 6,5

En Evil Twin se pueden ver la ambición, las buenas ideas y, aún más nítidamente, los fallos al ejecutarlas. Se ha intentado que todo sea muy "modenno" mezclando elementos heterogéneos, léase niño huérfano que habla como un adulto chuleta y que ha creado un oscuro mundo a partir de su propia imaginación. Las aventuras de Cyp transcurren en dicho mundo, en el cual se ha hecho todo un alarde de diseño. Por desgracia ese esfuerzo se ve desmerecido por los problemas de programación: todo da una peligrosa sensación de inconsistencia, (problema habitual con las 3D en el PC), con los objetos transparentándose y solapándose con nuestro personaje habitualmente. Por otro lado, hay que rezar para que tu pad se lleve bien con el ordenador, porque de lo contrario el control va a ser todo un problema, con constantes imprecisiones y todo lo que conllevan en un juego de plataformas. De todos modos hay algunos elementos admirables, como la barra de energía que te permite convertirte en "SuperCyp", una especie de Son Goku que arrasa con todo. Me parece que Evil Twin podría funcionar mucho mejor en consola; en PC es una experiencia un poco frustrante.

Mario Gómez

A tiro limpio

www.empire.co.uk

5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 450 MHz, 128 Mb, aceleradora 3D/32 Mb
Jugadores: 1-2
Empire/Planeta

Empire continúa trayendo al PC buena parte del catálogo de Sega para Dreamcast. En este caso, le toca el turno a uno de los escasos juegos de pistola que salieron para dicha consola, un género que, desde luego, tampoco se prodiga muy a menudo por las pantallas de nuestros ordenadores.

Los juegos de pistola ejemplifican las mayores virtudes y defectos de los productos propios de máquinas recreativas. Sencillos, directos, adictivos y divertidos, ofrecen emociones continuas para mantener al jugador enganchado y soltando monedas sin parar.

Sin embargo, las conversiones para consola o PC, suelen precisar de algunos ajustes, ya que su mecánica de juego excesivamente simple tiende a hacerse repetitiva y hace perde el interés en poco tiempo, casi el mismo que se tarda en terminárselo por primera vez, pues se trata, además, de

aventuras breves (no se puede tener a una persona 20 horas delante de una máquina recreativa), que carecen de profundidad. Por eso, este tipo de juegos no suelen ser dados a términos medios, y la mayoría de los jugadores o los adoran o los odian.

Seguramente, House of the Dead 2 (HotD2) no va a hacer cambiar a nadie su opinión sobre el género, pero reúne la mayor parte de las virtudes antes citadas. El argumento, como suele ocurrir en estos casos, es lo de menos: villano con plan maquiavélico para destruir el mundo por vaya usted a saber qué trauma de la infancia que nunca parece tener mucho sentido y típica agencia secreta que manda a sus agentes a impedirlo. Armados con nuestra pistola nos enfrentaremos a una legión de zombis y criaturas diversas mientras tratamos de proteger a civiles inocentes. La mecánica de juego es la misma de siempre: disparar a todo lo que ponga en peligro nuestra vida o la de cualquier civil, teniendo buen cuidado de recargar cuando nos quedemos sin munición.

La acción se sucede sin descanso en pantalla en una historia al más puro estilo de la serie Resident Evil, con un entorno 3D que da lo mejor de sí en la representación de elementos estáticos –es decir, los escenarios– y en las criaturas imaginarias, cuyas animaciones no necesitan representar movimientos humanos.

En el caso de los humanoides, sin embargo, sus movimientos no logran alcanzar el suficiente grado de naturalidad y parece que por nuestro ordenador desfile una auténtica legión de autómatas renqueantes. Los diseños de escenarios y criaturas, en especial las más imaginativas, mantienen un nivel más que aceptable y la velocidad a la que todo se mueve en pantalla logra mantener la tensión hasta el final.

Pero ese final no está muy lejos, por desgracia. HotD2, como corresponde a un título de estas características, es muy corto y la existencia de rutas alternativas, mini-juegos y diferentes modalidades de juego no son más que una simple distracción para el hecho de que, sino fuera por el elevado nivel de dificultad, cualquiera puede acabar con él en un fin de semana. En cualquier caso, tampoco es un mal específico de este producto, sino que es extensible a todo el género y supongo que cabe dentro de lo esperado para los aficionados al mismo.

Lo idóneo, naturalmente, sería poder jugar con el periférico para el que fue diseñado el juego, la pistola, pero para eso habrá que esperar unos meses. Por el momento, no queda otro remedio que conformarse con el ratón, pobre sustituto cuya única ventaja (por decir alguna) es que resulta más cómodo para realizar disparos de precisión.

Aun así, puesto que los usuarios de PC no tenemos muchas ocasiones de disfrutar de este tipo de productos, creo que cualquier aficionado que pretenda sacar provecho de las posibilidades de HotD2 debería esperar a conseguir la versión que Planeta publicará dentro de unos meses y que incluirá pistola.

David de la Escalera

Otro pistolero 7,0

No es habitual que un arcade tan puro como House of the Dead 2 llegue al formato PC, ni que lo haga en una edición tan cuidada como la que ahora publica Planeta. El juego es una perfecta recreación del original de Sega que ha dominado los recreativos de todo el mundo durante los últimos años. Y ese es el principal problema: HotD2 es un juego que ya comienza a mostrar su edad y muchos encontrarán que los gráficos de esta versión no tienen tan buen aspecto como recordaban. Los modelos de los personajes pasan el examen, pero los escenarios se ven casi tan pixelados como en un juego de PSX. Pero no hay más pegas. HotD2 es una carrera frenética que apenas deja margen de decisión al jugador mientras éste vacía y recarga constantemente su arma. Es rápido y divertido. Y, con la pistola diseñada por Mad Catz, una experiencia tan intensa como rápidamente olvidable, el equivalente en videojuego a la comida rápida. Los nuevos modos de juego (pequeñas variaciones sobre el original) alargan algo su escasa duración y la novedad más sustancial es la de poder jugar en compañía. En cualquier caso, HotD2 debe jugarse con pistola. La diferencia es abrumadora.

Alfredo Biurrun

El loco de las armas 4,0/9

Partamos del siguiente principio: si usted no tiene la pistola de luz, usted no tiene The House of the Dead 2. Tiene otra cosa, una demo, un sucedáneo de la experiencia original que poco tiene que ver con la que los diseñadores de este juego planearon. Mover un puntero luminoso con el ratón y hacer clic para disparar no es ni la mitad de divertido que apuntar a la cabeza de un zombi con un revolver de plástico y apretar el gatillo una y otra vez mientras salpicones de sangre verde inundan la pantalla. Como decía el anuncio, "no es lo mismo conducir, que conducir", y este es uno de los casos más flagrantes. Recuerdo cuando en mis tiempos de chaval soñaba con tener una máquina recreativa en mi casa y jugar hasta hartarme siempre que me diese la gana. Gracias a Empire y a Sega, ese sueño se ha hecho realidad con esta conversión de The House of the Dead 2.

Pero quiero esa pistola, la necesito y no puedo conformarme con menos. Así que la valoración que doy a este juego es doble: la primera nota se refiere al juego con ratón (insatisfactorio), y la segunda al juego con la pistola (glorioso).

Gabriel Pérez-Ayala

Red Faction 8,5

Soy minero

www.redfaction.com
5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1a varios
Volition/Proein

Rompiendo con la tendencia de hacer los juegos de tiros cada vez más próximos a la realidad (Operation Flashpoint y Codename Outbreak son algunos de los ejemplos más recientes que vienen a la memoria), Red Faction recupera el placer de jugar a un shooter de dinámica más tradicional, aunque no por ello está exento de novedades. Ambientación futurista, historia y situaciones bien elaboradas y un sólido modo multijugador son las claves de este título.

Red Faction es un *shooter* heredero de la tradición narrativa de Half Life. Aquí no se trata sólo de ir pegando tiros y abatiendo enemigos con mecánica determinación. Algo hay de eso, ¿para qué negarlo?, pero lo que de verdad impulsa al jugador a seguir adelante es la historia, que te explicamos en nuestra sección Los Guiones (pág. 87).

El jugador asiste al desarrollo de la trama de tres maneras distintas: las retransmisiones de radio que le ponen al corriente de la situación, escenas de vídeo pregrabado y situaciones en tiempo real que suceden ante sus ojos. No hay mucho tiempo para reflexionar: la acción evoluciona de forma continua y sin pausa (salvo un breve tiempo de carga al pasar de zona).

Como hay libertad para guardar la partida donde se quiera, el jugador puede marcar su propio ritmo de progreso y tomarse un descanso cuando las cosas se ponen demasiado intensas. Con tres grados de dificultad seleccionables, los frecuentes tiroteos no tienen porqué impedir a nadie completar la aventura, sea cual sea su nivel de habilidad con este tipo de juegos. Hay algunos puzzles sencillitos, saltos insidiosos y rutas alternativas que pueden confundir a los más torpes, pero en general se puede decir que Red Faction es un juego muy accesible y directo para la mayoría de los usuarios.

En cuanto a las situaciones que salpican la trama argumental, cabe destacar que muchas de ellas están claramente inspiradas en Half Life. A veces las cosas se vuelven un poco monótonas y el interés decae, pero parece como si los diseñadores adivinasen el estado de ánimo del jugador, porque enseguida ocurre algo que anima las cosas: un arma nueva que se incorpora al arsenal, un raro enemigo que requiere de una estrategia diferente, un personaje revelador, un escenario de combate inusual...

Hay situaciones que exigen sigilo antes que fuerza bruta, conducción de vehículos armados para recorrer largas distancias (como submarinos y aeronaves) y disparo de armas fijas desde las que abatir a oleadas de enemigos. Todo esto contribuye a combatir la monotonía y a mantener al usuario pegado al asiento, deseoso de descubrir qué clase de novedad le tienen reservada a continuación. Red Faction no muestra todo lo que tiene en la primera hora.

Arsenal y GeoMod

Diversas armas automáticas y semi-automáticas, un par de rifles de francotirador, granadas de mano y lanzacohetes... Hasta aquí no hay nada nuevo ni excitante. De más interés resultan el lanzallamas, cuyo disparo secundario arroja granadas incendiarias, y la fascinante *railgun*, auténtica estrella de la función, que permite detectar y disparar a enemigos situados detrás de paredes y puertas. También hay un lanzacohetes de fusión cuya onda expansiva es similar a la del *redeemer* de Unreal Tournament y que es difícil de utilizar sin matarse en el intento.

El sistema GeoMod consiste en que las explosiones abren agujeros en las paredes. Muchas de las rutas alternativas de la aventura se encuentran así, abriendo túneles mediante disparos de lanzacohetes o cargas explosivas. Al tratarse de un juego que sigue el hilo de una historia, los diseñadores se han visto obligados a limitar el número de elementos destructibles del escenario para evitar que las cosas se salgan de madre. El resultado es un poco frustrante, ya que el jugador no tiene manera de saber (salvo por instinto) cuándo puede perforar un muro.

En cambio, en el modo multijugador, el sistema GeoMod marca la diferencia. Los abundantes mapas disponibles están estupendamente diseñados y la destrucción de paredes y suelos abren nuevas e interesantes estrategias al *deathmatch* de toda la vida. Con todo, Red Faction es un *shooter* notable tanto en su modo solitario como multijugador y, aún a riesgo de ejercer de adivinos, no es descabellado pensar que romperá tanto como Half Life lo hizo en su día.

Gabriel Pérez-Ayala

El rolero y estratega 6,5

En Red Faction eres Parker, un minero que trabaja en Marte, con un ambiente que te recordará mucho al de la peli de "Charchenaguer", Total Recall. Los mineros están descontentos y enseguida se arma el tomate. Antes de nada, decir que el venerado género del FPS no me da ni frío ni calor (con excepción del Doom; ¡qué grande!). Los encuentro muy poco instintivos; no me siento cómodo con una mano en el teclado y otra en el ratón. Con todo, soy consciente de que legiones de admiradores de estos juegos disfrutarán de lo lindo con Red Faction, a pesar de que ofrece más y más (y más) de lo ya visto en docenas de otros juegos. Cuestión de gustos. Aún así, hay que decir que lo que hace lo hace bien.

El aspecto técnico es muy correcto, con gráficos majos, muchas cosas explotando y demás. Habría sido un buen toque que el propio Arnold hubiera protagonizado el juego (puestos a pedir...). Las novedades (que alguna hay) son que en algunas ocasiones pilotas vehículos, como un submarino, y que puedes abrir "bujeros" en las paredes con algunas armas. Eso sí, detrás de ninguno de ellos encontrarás un concepto original.

Mario Gómez

Preso de la sorpresa 8,7

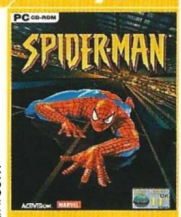
A pesar de que hace tiempo me recorrí de arriba a abajo el venerable castillo de Wolfenstein, los juegos de tiros indiscriminados en primera persona no suelen ser santo de mi devoción, y es que de todo se cansa uno. Las excepciones son tan notables como escasas: Jedi Knight, Aliens vs Predator... Sé que me he perdido alguna que otra maravilla pero la monotonía y el aburrimiento no tardan en atacar cuando cojo la mayoría de los *shooters*. Como es lógico, no tenía muchas esperanzas depositadas en Red Faction y eso mismo hace que esté todavía con la boca abierta.

La historia de mineros rebelándose contra la opresora corporación me gusta, el objetivo de salir de la mina más, los gráficos son angustiantes en las minas y espectaculares en todo momento, los enemigos son variados, razonablemente inteligentes (se rinden para que te confíes y cogerte por la espalda) y los niveles tremendamente adictivos, me he puesto a jugar y me han tenido que sacar del ordenador... Desde luego, si me gusta hasta a mí es que debe ser muy bueno. Y ahora os dejo, que quiero salir de Marte de una vez. ¡Malditas corporaciones!

Javier Sevilla

Spider-Man 7,5

El auténtico hombre-araña



www.spiderman.com

7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 266 MHz, 64 Mb, tarjeta video de 4Mb
Jugadores: 1
Graymatter/Proein

Las licencias de personajes de cómic no parecen escapar de la misma maldición que aqueja a las de películas, según la cual aproximadamente el 99% de todos los juegos que se producen en este campo son basura. Por suerte, todavía nos queda el 1% restante y este Spider-Man puede incluirse definitivamente dentro de este último porcentaje.

NeverSoft ha logrado algo que parecía imposible hasta la fecha: que desde el momento en que aparece Spider-Man en pantalla se siente su agilidad y velocidad, ya sea cuando salta, trepa por las paredes e, incluso, cuando simplemente permanece inmóvil. Otro de sus elementos característicos, el fluido arácnido también está presente, junto con múltiples aplicaciones del mismo, ya sea para pasearse entre rascacielos o para distintos usos en situaciones de combate. Quizá lo que más se eche en falta es un mayor aprovechamiento del famoso sentido arácnido que permite a Spidey presentir el peligro, cuya utilización no pasa de anecdótica.

Eso no deja de ser una pega menor, en lo que es, por lo demás, una excelente representación del héroe arácnido, la mejor que se ha hecho en un juego. Tampoco estaría de más que el sistema de lucha se hubiera desarrollado más allá del simple hecho de apretar el botón de ataque (puñetazo o patada indistintamente) de forma compulsiva hasta que no queden enemigos en pie.

Se nota que el equipo de desarrollo está formado por grandes aficionados al personaje, porque ha realizado un gran esfuerzo para que el jugador se vea inmerso en el mundo reflejado en el cómic. La aventura se divide en capítulos, a imagen y semejanza de los números normales de la colección, y en ellos Peter Parker se encontrará implicado en una trama que le llevara a visitar lugares característicos de la serie como la redacción del Daily Bugle, cruzarse por el camino con invitados

especiales como Daredevil o la Antorcha Humana, personajes habituales como Mary Jane o J. J. Jameson, y enfrentarse a parte de la extensa galería de villanos que suelen hacerle la vida imposible a Spider-Man. Una auténtica gozada para los fans, que mejora al descubrir que el narrador es nada menos que uno de los creadores del héroe, Stan Lee.

Por desgracia, hay una serie de factores que impiden que una experiencia aparentemente sobresaliente obtenga dicha calificación, empezando por el hecho de que es una conversión demasiado directa del juego original de consola que apenas ha tenido en cuenta las particularidades del PC.

La única diferencia digna de mención con respecto a versiones anteriores son los gráficos, que han sufrido una ligera mejora. Sin embargo, como ocurre en la mayoría de juegos 3D en tercera persona, la cámara se convierte en nuestro mayor enemigo. Dadas la agilidad y velocidad del personaje, la cámara tiende a bailar constantemente, dejando al jugador desorientado y, consecuentemente, en peligro continuo. El control es idéntico al de consola, lo que significa que está pensado para un mando y no un teclado, con las molestias que ello conlleva.

Pero si una cámara inmanejable y un control incómodo pueden resultar frustrantes, no lo es menos el sistema para guardar partida, que sólo permite realizar esta operación en determinados puntos entre niveles, obligándonos a repetir una y otra vez aquellos segmentos en que nos quedemos atascados. De haber solucionado estos problemas, el juego nos habría dejado un gran sabor de boca, si bien se nos habría pasado rápido, ya que es muy breve.

David de la Escalera

El rey del juego 7,2

Ahora que el trepamuros amenaza con llevar sus traumas a la pantalla grande era previsible que empezaran a salir videojuegos que aprovechen el tirón del filme.

Normalmente este tipo de productos doblemente licenciados suelen ser tan malos como exitosos, pero esta vez los tiros vienen por otro lado. Nada más empezar con el juego me siento en la piel de Spiderman, saltos de pared en pared, tíos enredados con la telaraña, paseíllos por el techo y la bella Gata Negra dando consejos y escaqueándose de la acción. ¡Como esto siga así me voy a acabar preocupando por la salud de la Tía May!

Los gráficos están bastante bien, aunque no son la bomba y al juego sólo se le puede reprochar que es quizás demasiado fácil. A cambio se mueve muy rápido y pide poca máquina, cosa de agradecer viendo la cantidad de juegos que piden ordenadores de la NASA para andar mínimamente. Con un poquito más de dificultad y un malo maloso con algo más de nivel (el Doc Octopus siempre me pareció ridículo, qué le vamos a hacer) se habría llevado algún puntillo más. En cualquier caso es entretenido.

Javier Sevilla

El pesetero 6,1

Poco me ha durado el juego una vez instalado: unas cuantas horas el fin de semana, eso sí, muy enganchado, hasta terminarlo. Corto, para la pasta que cuesta, aunque teniendo en cuenta lo mucho que he disfrutado... No, sigue siendo caro para lo que dura y no soy un jugón empedernido capaz de terminarse un juego de acción y plataformas en tres días, aunque haya podido con éste.

Spiderman hace todo lo que uno podría esperar del personaje de Stan Lee, sus enemigos de toda la vida siguen siendo tan tontos y fracasados como en los cómics y el aspecto gráfico está muy cuidado, siempre manteniendo la estética del cómic para no resultar chocante. La variedad de los escenarios, desde los rascacielos de Manhattan a la base submarina de Octopus, pasando por las alcantarillas y unos cuantos lugares más, combate la monotonía de la que tanto abusan otros títulos. Se echa de menos una inteligencia artificial más elaborada en los enemigos pero, claro, ¿qué se puede esperara de una conversión directa de consola con unos cuantos retoques gráficos?

Daniel Martín

Commandos 2

¡Por fin!

Ahora que la espera ha terminado, podemos respirar tranquilos... Bueno, no tanto, porque vamos a tardar un tiempo en acabarnos Commandos 2 antes de poder respirar verdaderamente tranquilos. En realidad, ahora que ya estamos jugando, lo que tenemos es mucha prisa por acabar para poder disfrutar con otras cosas.

Yo, particularmente, alterno mis cada vez más escasos ratos libres entre **Commandos 2** y **Poseidón**, la expansión de Zeus, que también tiene miga para rato, aunque lo cierto es que, en mi caso, quizá Poseidón no tenga tanto mérito, porque sigo jugando de vez en cuando con Faraón y Cleopatra e, incluso, Caesar III.

Los juegos de construcción de imperios me gustan tanto como los de otro tipo de estrategia, pero tienen una vida mucho más prolongada que los demás, si es que están bien hechos, claro. De eso se están dando cuenta cada vez más desarrolladores: muchos usuarios tienen más ganas de construir que de destruir, de administrar recursos en lugar de explotarlos salvajemente para crear una potente fuerza militar.

Esta tendencia se va a dejar notar en el futuro próximo con juegos que, sin eliminar las batallas que tanto gustan a millones de jugadores, potencian enormemente el aspecto de construcción de ciudades, fortalezas, imperios económicos... Lo que sea. Pronto llegarán Empire Earth y Stronghold, ambos muy apetecibles y perfectos ejemplos de lo que podría ser el futuro del género. Aunque, hablando de futuro, lo más factible es que, poco a poco, se vayan asentando los juegos **exclusivamente *online*** también en la estrategia. La primera apuesta a este respecto, y que alguien me corrija si me equivoco, fue un juego de Titanic Entertainment que editó Activision en 1997. Se llamaba **NetStorm** y sólo se podía jugar en la Red, aunque no había que pagar por ello. Si bien NetStorm era apasionante, el modelo no funcionó, probablemente por haberse adelantado a su tiempo.

Los próximos doce meses serán decisivos para ver hacia dónde irá el género, un tipo de juego que, junto con los de rol, bien podría guardar la llave del futuro del PC como plataforma de juego. Pero eso es otro cantar y ya tendremos tiempo de ocuparnos del asunto en su momento. Mientras, sigo con Commandos 2 y Poseidón.

José Mª Martín

La ciudad perdida

3.995 ptas/ 24,01 €
Requiere: Zeus
Jugadores: 1
Impressions
Vivendi Universal Interactive Publishing
www.sierra.com

Impressions siempre ha destacado, en sus últimas producciones, por saber dar una vuelta de tuerca más a lo que había hecho hasta el momento. Así fue con Caesar, Faraón y Zeus. Con esta expansión, el estudio demuestra que no ha perdido su particular toque y proporciona una ingente cantidad de horas de juego para todos los afortunados poseedores de Zeus.

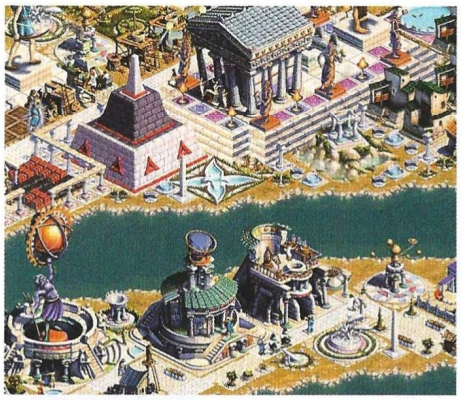
Poseidón tiene como principal escenario la mítica Atlántida, lo que ha permitido al equipo de desarrollo dar alas a la imaginación y explotar aún más su creatividad en cuanto al diseño de misiones se refiere. Inspirándose en la descripción que hizo Platón de la fabulosa ciudad, Impressions ha representado el terreno como una serie de anillos concéntricos.

En apariencia, la mecánica no ha cambiado: construye una ciudad, comercia con otros asentamientos y cumple las exigencias de los dioses. Sin embargo, al poco de empezar a diseñar la ciudad, se deja notar una de las novedades: las estructuras de entretenimiento han desaparecido para dar paso a instalaciones científicas como bibliotecas, observatorios, universidades y laboratorios. A la hora de embellecer la ciudad también hay nuevos elementos, al igual que se han incluido algunos recursos adicionales para la industria y alimentación.

Como proyectos arquitectónicos más ambiciosos, se presentan las pirámides atlantes, de diferentes tamaños, cuya construcción ayuda a embellecer los alrededores, además de servir como objetivo en alguna que otra misión. Hay también un santuario nuevo y dos héroes adicionales pero, sin duda, la estructura más notoria de incorporación exclusiva en Poseidón es el hipódromo, que se construye por bloques de pista como si de un Roller Coaster Tycoon se tratase.

Afortunadamente para los que gustamos de la construcción y no tanto de las batallas en este tipo de juegos, el combate ha perdido importancia, si bien no ha desaparecido del todo. Ligeros cambios estéticos y alguna que otra sorpresa completan el paquete, una expansión que es capaz de tenerte enganchado durante una cantidad virtualmente infinita de tiempo, porque aunque termines las campañas, siempre puedes jugar escenarios independientes.

José Mª Martín



El exigente 5,0

Probablemente Zeus no me gustó porque prefiero los juegos de estrategia con mucha acción, tipo Starcraft, vaya. Por eso la expansión no me hace tampoco demasiado tilín, sobre todo porque han quitado lo poco que había de lucha.

Pero más allá de condiciones personales, esta expansión ofrece pocas cosas nuevas con respecto al original, limitándose a reemplazar unos edificios por otros (entretenimiento por ciencia), poner un par de cosas que ya habíamos visto en Faraón (aunque con un aspecto diferente) y poco más, aparte de unas campañas, claro está.

Lo peor es que todo está centrado en un mismo escenario, la Atlántida, que es en sí un obstáculo para el desarrollo del juego debido a su estúpida geografía y que termina por aburrir: jugar a las casitas en unos cuantos círculos concéntricos es demencial. Claro que, esto mismo, podría ser considerado como un desafío más y quizá haya sido intencionado, pero si es así me parece un error.

Daniel Martín

El arquitecto 8,9

Uno de los aspectos que más disfruto en estos juegos es el diseño de las ciudades: crear barrios diferenciados, asegurar el correcto abastecimiento de todo el mundo, mantener una estética limpia... Poseidón me proporciona muchos más elementos arquitectónicos de todo tipo para seguir disfrutando.

Con el nuevo santuario a Poseidón, las pirámides normales y las especiales, las fuentes, estatuas, relojes de arena y mil y un detalles más, esta expansión pone a mi alcance una generosa cantidad de herramientas para hacer nuevas ciudades. Los edificios de los científicos y el toque azulado que se le ha dado a todo en general, mejoran notablemente la apariencia.

La mejor idea ha sido hacer desaparecer, casi por completo, el tema de las invasiones, que sólo servía para estropear mis magnas obras. Por lo demás, Poseidon mantiene la misma mecánica que Zeus, con la adición de algunos recursos y un par de héroes nuevos que se pasean cuando quieren por mis anchas avenidas.

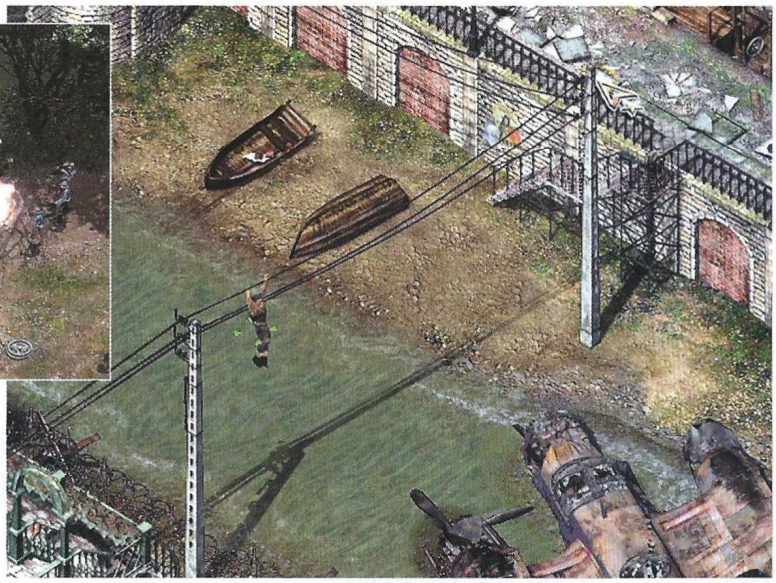
A. Pérez

5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 233 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1 ó varios
Pyro Studios/Proein
www.proein.com

Victoria Total

El soldado Schultz apenas podía creer lo que veía: alguien se había dejado una botella de vino olvidada en mitad de la calle. Al agacharse para recogerla, abandonando su ruta de patrulla habitual, un puño pesado como un martillo se estrelló contra su nuca. Unos minutos más tarde, Schultz se despertó en un callejón, desnudo, atado y amordazado, mientras que "Butcher" O'Hara se quejaba de lo estrechos que le quedaban los uniformes alemanes.

El primer Commandos, para los que todavía no se hayan enterado, es un juego de táctica y sigilo ambientado en la Segunda Guerra Mundial donde el jugador controla a un comando compuesto por una variopinta selección de soldados especializados. Desde una perspectiva isométrica les va dando órdenes en tiempo real, mediante clics del ratón, con el objeto de eliminar a los soldados enemigos o burlar su vigilancia.



Una joya visual

La segunda parte consiste más o menos en lo mismo, pero elevándolo todo a la enésima potencia. Los escenarios están modelados con gráficos tridimensionales, pero el nivel de detalle es tal que parecen gráficos en 2D realizados en una estación de trabajo aparte. Gracias a su condición poligonal, la cámara puede colocarse en cuatro posiciones diferentes, o incluso rotarse con total libertad cuando se está en el interior de un edificio. Como ya viene siendo habitual en la serie Commandos, todos lo que se ve en el juego guarda una similitud históricamente respetuosa con la realidad, desde armas y uniformes a edificios y vehículos. Poder contemplarlos ahora con todo detalle es un lujo que muchos aficionados a las simulaciones bélicas recibirán con alborozo. Pero aún más meritorio desde un punto de vista visual es que no hay dos escenarios iguales. La isla tropical, el ártico, las calles de París... Cada misión es única y muestra un despliegue gráfico impactante. Incluso se han preocupado de poner fauna local interactiva (los cocodrilos y los leones marinos salen del agua, atacan, y tienen su propio "cono de visión"). Por si fuera poco, todos (¡absolutamente todos!) los edificios son explorables: cuando un miembro del comando se mete en uno de ellos (o mira a su interior desde una ventana), se ven con todo detalle la disposición de las habitaciones y los muebles, que pueden ser registrados para buscar equipamiento adicional. Naturalmente, las casas están pobladas por sus correspondientes habitantes, normalmente soldados japoneses o alemanes que las han ocupado y que están realizando tranquilamente su rutina diaria. Una amplia gama de meticulosas animaciones dan vida a estos personajes, que lo

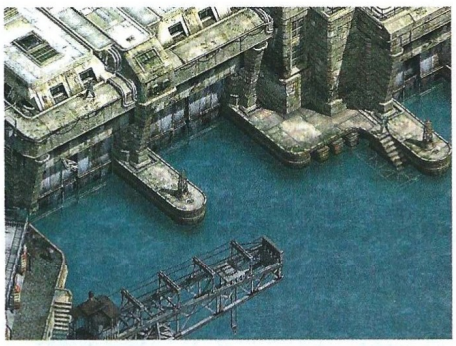
El perro Whisky puede pasearse impunemente entre las filas enemigas, transportar objetos y distraer con sus ladridos

mismo se sientan a fumar un cigarrillo, conversan entre sí o se ponen a hacer flexiones. Cada localización es una pequeña escena que transcurre plácidamente hasta que los miembros del comando irrumpen en ella para tomarla por asalto.

Teniendo en cuenta el tamaño de algunos de los edificios representados, como el imponente castillo de Colditz o la torre Eiffel, dotarlos a todos de sus correspondientes habitaciones en 3D y conectarlas entre sí de forma coherente ha tenido que ser una tarea hercúlea. No es la primera vez que un videojuego combina escenarios interiores y exteriores de esta forma, pero es la primera vez que la idea se ha llevado tan lejos. Incluso cuando un miembro del comando se sumerge bajo el agua, se muestra una nueva zona que representa el fondo del mar o del río en el que se está buceando. Todo esto ocurre sin pausa alguna, sin tiempos de carga, fluyendo entre escenarios interiores, exteriores y submarinos automáticamente.

Con el equipo a cuestas

Cuando antes comentábamos lo de buscar equipamiento adicional, a los jugadores del primer Commandos no se les habrá escapado la novedad que esto implica. Resulta que ahora todos los soldados tienen su propio inventario, de manera que pueden acarrear gran variedad de objetos (utilizando un sistema de limitación de espacio estilo Diablo), usarlos e intercambiarlos entre ellos. Decisiones tácticas referentes a qué objetos conservar y qué objetos dejar atrás, son continuas. Además, muchos de esos objetos son de uso común. Por ejemplo, sólo el artificiero puede usar los explosivos, pero cualquiera puede ponerse un uniforme enemigo para pasar desapercibido, aplicar un botiquín de primeros auxilios a un compañero herido o disparar un arma arrebatada al enemigo. Esta flexibilidad también se traslada a las acciones básicas: cosas como conducir un tanque o trepar a un muro requieren a sus correspondientes especialistas, pero todo el mundo puede na-



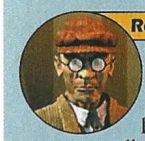
Comando

Jack "Butcher" O'Hara

Apodado "el boina verde", este irlandés es el experto en combate cuerpo a cuerpo. Sus cuchilladas matan de un solo golpe y puede descolgarse por los cables telefónicos, como el ratero. Puede soportar más daños que cualquier otro miembro del equipo.

Samuel Brooklyn

Apodado "el conductor", se le necesita para conducir vehículos complicados, como los tanques. También cuenta con un exótico arsenal de recursos: planta cepos, cava hoyos-trampa, arroja cócteles molotov y bombas de humo que bloquean la visión.

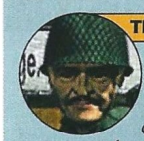


Rene Duchamp "Frenchy"

Apodado "el espía", es el único miembro del equipo que puede usar los uniformes de los oficiales para hacerse pasar por uno de ellos. Usa una jeringuilla para aturdir, noquear o matar a sus víctimas, según la dosis utilizada.

Sir Francis T. Woolridge "Duke"

Apodado "el francotirador", es el único que puede utilizar el rifle de precisión para abatir silenciosamente a objetivos situados a gran distancia. Ahora es más letal que nunca, ya que puede encontrar munición extra para su rifle durante la misión.



Thomas Hancock "Fireman"

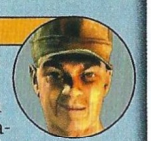
Apodado "el artificiero" o "el zapador", es el experto en explosivos. Sólo él puede utilizar el bazuca, las granadas, las bombas o el detector de minas. Las minas que desactiva puede recogerlas para usarlas después contra el enemigo.

James Blackwood "Fins"

Apodado "el buzo" o "el submarinista", es el experto en operaciones acuáticas. Sólo él puede utilizar el equipo de buceo, el garfio con cuerda o la pistola de arpones submarina. Además, también puede arrojar cuchillos con precisión mortal.

Natasha Nikochevski

Su especialidad consiste en distraer a los enemigos con sus encantos mientras el resto del comando pasa inadvertido junto a ellos. Cuando las cosas se ponen feas, también sabe disparar el rifle de precisión. Al igual que el ratero, no puede amordazar.



Paul Toledo

Apodado "el ratero", es el más rápido y joven miembro del comando. No puede amordazar a los adversarios, pero abre candados, se cuela por lugares estrechos, roba objetos a enemigos desprevenidos, trepa muros y se descuelga por los cables del teléfono.

DIEZ CONSEJOS PARA SOBREVIVIR SI ERES UN GUARDIA EN COMMANDOS 2

Los guardias de Commandos 2 fallecen uno detrás de otro con una facilidad pasmosa. Si alguna vez. Dios no lo quiera, estalla una guerra y tienes que alistarte en el ejército, haber jugado a Commandos 2 puede ayudarte a tomar nota de sus errores y sobrevivir al turno de guardia. He aquí el decálogo de todo buen soldado de patrulla:

1º) Si de repente veo a una rata que baila, un perro que ladra, o a un simpático naufrago que toca la trompeta, no dejaré que eso me distraiga. Al contrario, extremaré las precauciones y estaré más alerta que nunca. Si es posible, mataré a la rata o al perro y haré encerrar al naufrago.

2º) Desconfiaré de las mujeres atractivas que pretendan coquetear conmigo sin motivo aparente. De hecho, les sugeriré a mis superiores que las investiguen para asegurarse de que no son espías.

3º) Si un compañero se desploma ante mis ojos, no me acercaré a investigar qué le pasa, sino que daré directamente la alarma.

4º) Nunca abandonaré mi puesto para recoger botellas de vino o paquetes de cigarrillos que encuentre tirados en el suelo. Tampoco beberé licor de procedencia desconocida.

5º) Cuando esté patrullando, vigilaré el suelo por si acaso hay agujeros recién excavados, minas enterradas apresuradamente o cepos en mi camino. También echaré un vistazo ocasional a los cables de los postes telefónicos. Procuraré variar mi ruta aleatoriamente en vez de hacer el mismo recorrido una y otra vez. De vez en cuando me daré la vuelta de repente para asegurarme de que nadie se está deslizando sigilosamente a mis espaldas.

6º) Nunca atravesaré una puerta persiguiendo a un enemigo que huye.

7º) Nunca iré a investigar un sonido sospechoso por mi cuenta, pediré a alguien que me acompañe.

8º) Si una explosión misteriosa mata a mis compañeros y no soy capaz de determinar su origen, no volveré a mis actividades como si nada hubiese pasado, sino que huiré de la zona.

9º) Si me parece ver a alguien sospechoso y ese alguien sale corriendo hasta ponerse fuera de mi campo visual, asumiré que se trata de un enemigo y daré la alarma.

10º) Cuando de repente aparezca un tipo enorme con un cuchillo corriendo hacia mí con expresión decidida, no me molestaré en dispararle con mi pistola: saldré huyendo y pediré ayuda.

dar y bucear, conducir un vehículo básico, dar un puñetazo o esconder un cuerpo.

Precisamente, una de las objeciones que se pusieron al primer Commandos era que las actividades estaban muy limitadas en cuanto a quién podía realizarlas, lo cual reducía considerablemente las opciones disponibles. Ahora, en cambio, cada escenario puede resolverse de muchas más formas diferentes. Incluso se contempla la posibilidad de echar el sigilo por la borda y liarse a tiros en plan Rambo, gracias a un nuevo y sencillo sistema para tender emboscadas. De hecho, en algunas misiones hay soldados aliados que se ponen las órdenes del jugador y que pueden fallecer en combate sin que por ello fracase la misión. El control de estos soldados es más básico que el de los miembros del comando, pero es posible darles armas y ordenarles que adopten diferentes posturas de combate.

Otros detalles

Aunque las magnitudes del concepto y del acabado técnico sean enormes, no hay que olvidar tampoco los pequeños detalles de realización. El más importante, y uno de los aspectos más criticados en la primera parte, es que los tiempos de cargado y salvado rápido son ahora mucho más breves que antes, lo cual permite experimentar con diferentes soluciones a un problema sin que el fracaso se castigue con una larga espera. Hay tres niveles de dificultad: en el nivel más bajo se encuentran múltiples objetos, los botiquines son mucho más efectivos (hasta el punto de que pueden "resucitar" a un muerto) y los enemigos tardan más tiempo en dar la alarma. En cambio, el nivel más alto sólo es apto para los héroes que fueron capaces de acabarse el primer Comandos. Al final de cada misión se otorga una puntuación en función de diversos factores, como los objetivos secundarios cumplidos, enemigos neutralizados sin derramamiento de sangre, número de veces que se ha sido descubierto, etc... Además, si durante la misión principal se han encontrado todos los pedazos de una fotografía especial, se gana acceso a una misión suplementaria de bonificación (la que tiene lugar en un portaaviones japonés es particularmente impresionante). Y el jugador dispone de múltiples ayudas de accesibilidad, como un manual ilustrado que explica todos los aspectos relevantes del juego o una función que señala el camino más básico para llegar hasta un objetivo (que es de enorme valor para escoger rápidamente qué puerta tomar cuando se está dentro de un edificio grande). En definitiva, Commandos 2 no es un título sobresaliente, es un título de matrícula de honor.

Gabriel Pérez-Ayala

El alucinado 10

Si la primera entrega de Comandos supuso un éxito por la calidad del juego, esta segunda parte no sólo lo confirma sino que consigue mejorar y superar todas las virtudes de su antecesor. El juego es sencillamente grandioso, los decorados tienen una profundidad y nivel de detalle que recrean un mundo en sí mismo; podemos observar cómo los soldados y la población civil realizan diversas actividades mientras intentamos finalizar la misión. Se han introducido nuevos personajes y nuevas habilidades en todos ellos, vehículos que pilotar y un exhaustivo trabajo de documentación para recrear las misiones, los uniformes y el armamento de todos los personajes del juego.

Si el nivel de dificultad era un handicap difícil de superar, ahora podemos elegirlo y adecuarlo a nuestra experiencia; esto va a permitir que un público mucho más amplio pueda disfrutar de este Comandos: Men of Courage. La cantidad de detalles que tiene el juego hace imposible repasarlos, sólo puedo recomendar a todo el mundo que disfrute de esta maravilla que, además, es producto nacional. Y no os perdáis las cinemáticas al final de cada fase y las fases de bonus, son absolutamente espectaculares. **Oscar Charneco**

Otro alucinado 9,9

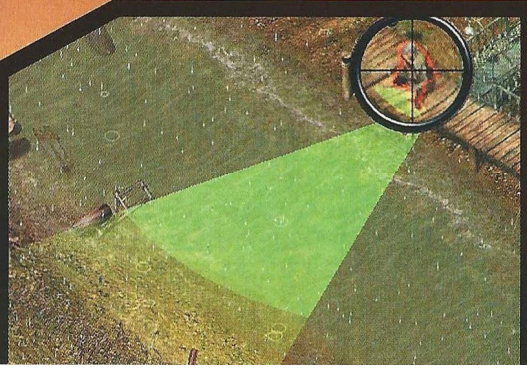
Por fin está aquí, después de una espera excesiva. Commandos 2 no es una simple secuela, al menos no una secuela como tantas otras que se limitan a poner dos cositas más: es, virtualmente, un juego nuevo. Pero no sólo por las misiones y escenarios nuevos, sino por tantas y tantas opciones y acciones de los personajes que abren nuevas fórmulas para plantear tácticas y estrategias cuya finalidad, como siempre, es dar una patada en el culo a los nazis y japoneses.

En tan poco espacio es imposible describir esta maravilla, pero estoy seguro de que tardaremos mucho tiempo en ver algo igual o que le llegue siquiera a los talones. Gráfica y técnicamente es una auténtica pasada. La inteligencia artificial del enemigo está notablemente mejorada y la influencia del sonido es mucho mayor que en el original. Las misiones de bonus, aunque haya alguna que otra un tanto estúpida, son una magnífica idea que satisfará a los mejores y más exigentes. Desde luego, estamos ante un incunable imprescindible para todo aficionado a los juegos de ordenador.

Daniel Martín

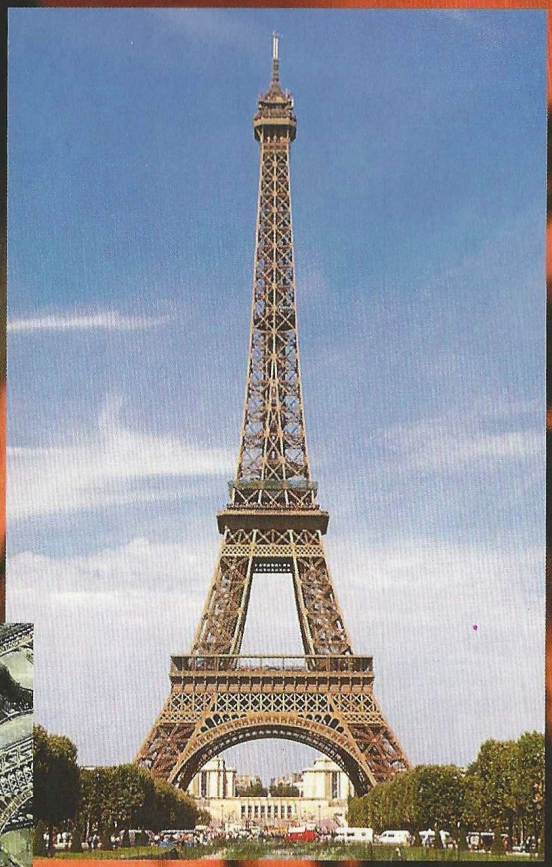
COMPUTER GAMING WORLD

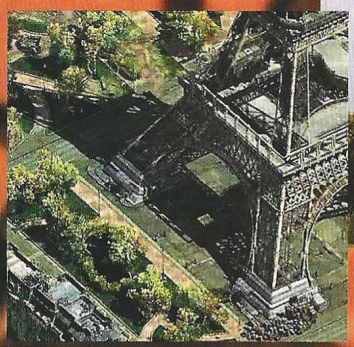
COMMANDOS 2



Concurso Commandos 2

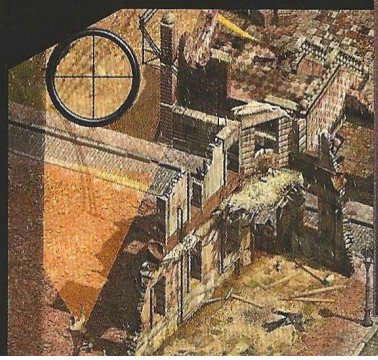
Dinos los títulos de tres películas que han inspirado alguna de las misiones de Commandos 2: Men of Courage

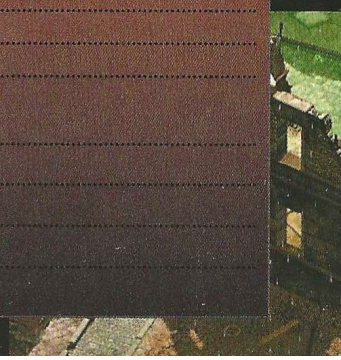




Participa en el sorteo de un fin de semana en París para dos personas

EIDOS INTERACTIVE





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), con las respuestas correctas, dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Commandos 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con el código de barras, se procederá a escoger uno, que conseguirá el viaje de un fin de semana para dos personas a París. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Si el premiado con el viaje a París fuese menor de edad, deberá disfrutar del premio en compañía de un adulto que tenga su patria potestad o tutoría. El viaje se realizará en las fechas acordadas entre los organizadores del concurso y el ganador.

4.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Diciembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Diciembre de 2001.

5.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Diciembre de 2001, publicándose el resultado en el número 74, correspondiente a Enero de 2002, de la revista Computer Gaming World.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

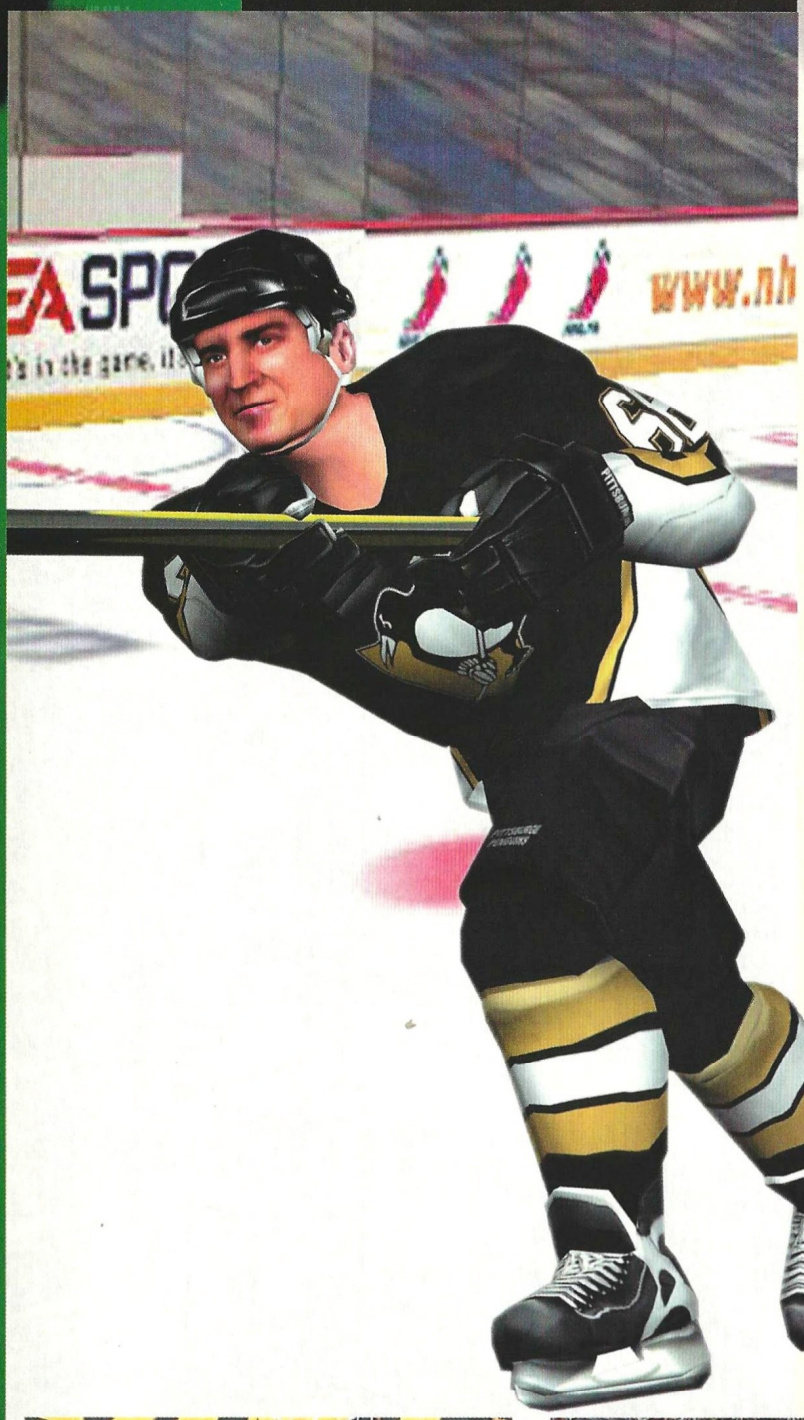
Cupón de participación

CONCURSO COMMANDOS 2
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTA:

1. .....
2. .....
3. .....



El verano se acabó

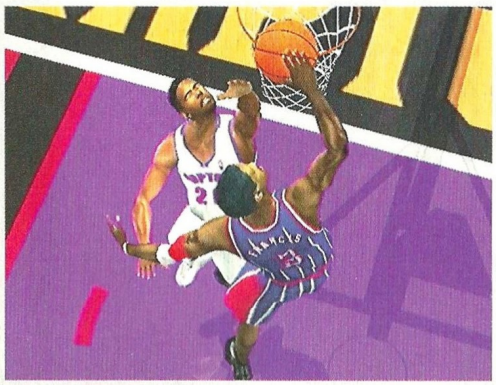
El verano ya llegó, ya llegó, ya llegó, y la fiesta comenzó....". Con estas deliciosas palabras y otras, como el "soy una rumbera, como los gorilas, vamos a bailar", se nos ha torturado a muchos durante el ya acabado estío. Como si no tuviéramos suficiente con el calor, la televisión (El flotador, José Luis Moreno, etc.) y demás diabólicos engendros, las cada vez peores canciones del verano nos han puesto los pelos de punta. Para más INRI, no se ha puesto a la venta ni un solo juego deportivo digno de reseñar (o sea, que se merezca un desembolso doloroso pero placentero una vez lo disfrutamos en nuestro PC).

Pero el verano se acabó, volvemos a la rutina y, por fin, comienzan a llegar las grandes ligas y, con ellas, los correspondientes juegos. La NFL ya ha echado a andar en los EE.UU., nuestra liga de fútbol ha vuelto a dar sentido a nuestras aburridas tardes de domingo y el baloncesto nos ha dado un anticipo con el **Eurobasket** jugado en Turquía.

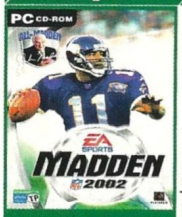
Por si fuera poco, el futuro se augura esplendoroso, o al menos, algo más divertido, ya que el verano que viene, para desconsuelo de la mayoría de novias y esposas, tendremos Mundial de fútbol en Japón y Corea, que nos hará trasnochar para ver algunos partidos, pero que también nos traerá a buen seguro multitud de juegos sobre el deporte rey. Esperemos, eso sí, que merezcan muchos de ellos la pena, y que no sean como los últimos que hemos tenido que sufrir.

NHL 2002 y **NFL 2002**, ambos de EA Sports, abren el fuego de la temporada. Llegarán dentro de poco **FIFA 2002**, **NBA Live 2002** y el clásico manager de fútbol. Es de suponer que también se nos ofrecerá alguna sorpresa, pero que quieren que les diga, yo me conformo con que salgan los ya clásicos y que, de una vez, podamos olvidar que durante el verano, hemos tenido que reprimir nuestras ganas de jugar con juegos ya trillados, mientras que desde todos sitios se nos ha masacrado con tipejos como Raúl (el ¿cantante?), un tal Civera y dos siliconadas (rubia y morena) con menos gracia que un legionario borracho con ganas de bronca.

Gustavo Higueruela



7,0 Madden NFL 2002

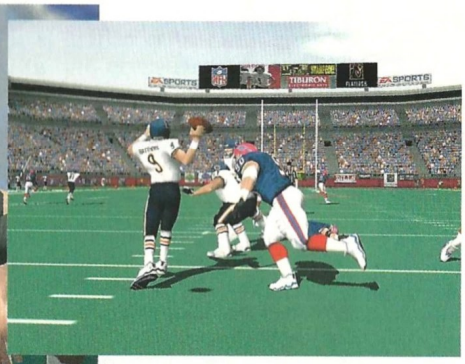


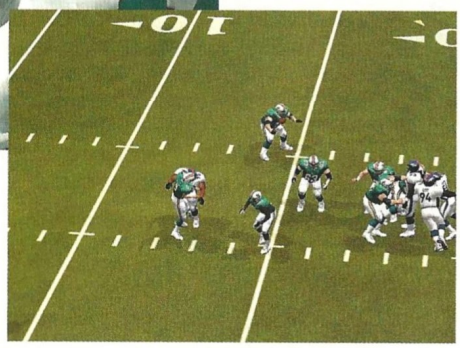
5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb
Jugadores: 1-2
EA Sports

www.espana.ea.com.com

Más y mejor

Los norteamericanos inventaron este deporte y nadie como ellos para opinar sobre él. Pero sobre juegos de fútbol americano, podemos opinar todos, y si bien estamos ante un buen producto, empieza a surgir un tufillo de repetición nada recomendable, sobre todo, cuando este tipo de sagas necesitan renovarse para no morir. Quizás la falta de competencia le salve de la quema.





No por mucho repetirnos dejaremos de decir que un juego de este tipo necesita renovarse de vez en cuando para ser interesante. Desde luego, siguen siendo rentables porque siguen saliendo a la venta, pero por la razón que sea, muchas versiones comienzan a estancarse. Y no estamos diciendo que sean malos juegos, todo lo contrario, sólo apuntamos que, por ejemplo, este Madden 2002 se parece demasiado a su antecesor y, por lo tanto, tendrá que ser de nuevo el usuario el que elija si quiere gastarse las casi 6.000 pesetas que cuesta o si decide quedarse con la versión del año pasado.

La anterior entrega de este simulador de fútbol americano mejoraba uno de los puntos más débiles de pasadas versiones, el aspecto gráfico. El juego del 2001 nos ofrecía unos gráficos alucinantes, nunca vistos en un juego de este tipo. En esta ocasión, los chicos de EA Sports se han superado a sí mismos, con detalles gráficos tan naturales que muchas veces parece que estamos delante de un televisor viendo un partido real de la NFL. Podemos incluso ver los pelos en los brazos de los jugadores, los reflejos en sus brillantes cascos, y como va anocheciendo en aquellos partidos que comienzan al final de la tarde. El modelaje de los jugadores es genial, con diferentes modelos físicos, desde los estilizados corredores hasta los voluminosos y barrigones defensas.

Pero seamos sinceros, si el juego gráficamente es muy bonito y a la hora de jugar se hace pesado, estamos ante un grave problema. El nivel de realismo que alcanzan los gráficos no es ni de lejos es que disfrutamos a la hora de jugar. El juego es muy difícil en general. Si usamos el juego de pases, es decir, los pases del quaterback, es demasiado fácil que los receivers acaben la mayoría de jugadas, ya que las defensas parecen desaparecer en las distancias largas. Todos los intentos de pasar el balón más allá de las 20 yardas suelen ser positivos, eso sí, siempre y cuando juguemos en los niveles más fáciles de juego. Pero a la hora de correr con el balón en distancias cortas, la cosa es misión imposible. Con estos visos, es fácil imaginar que la mayoría de los jugadores acabarán usando los pases largos, convirtiendo los partidos en una mera exhibición de 'hail maries'.

El realismo, por lo tanto, a la hora de jugar se resiente, y todo lo que se gana por la parte técnica, se pierde a la hora de ponerse manos a la obra. El juego no es malo, pero no mejor que el del año pasado. Quizás se haya llegado al máximo en cuanto al aspecto gráfico, pero no se puede descuidar la jugabilidad, cosa que parece más que evidente sucede en esta nueva entrega del todavía mejor juego de fútbol americano disponible para PC. **Gustavo**

El del reloj 6,1

Lo malo del fútbol americano es la falta de continuidad que tiene el deporte a la hora de contemplarlo. Incluso los aficionados a este deporte en nuestro país pueden encontrar confusas algunas de las estrategias y jugadas que pueden aparecer en el desarrollo del juego. Madden es en este sentido un gran simulador, ya que te aburres igual que cuando ves un partido, solo que con las manos en el teclado no se pueden comer perritos calientes. El juego tiene las opciones de configuración y edición típicas en los juegos deportivos de EA, jugadores, equipos, tácticas... pero a la hora de aprender a jugar se echa de menos un tutorial más completo, al estilo del que tenía el juego de Rugby de la misma casa. Otro defecto grave es la excesiva duración de los partidos, pero claro si se reduce el tiempo de juego no se conseguiría llegar a marcar ni un touchdown ya que las jugadas se eternizan y la jugabilidad se ve mermada por las pantallas de estrategias que aparecen una y otra vez. Los gráficos son muy buenos y los comentarios y sonidos crean un buen ambiente, pero todo se diluye una vez empiezan los partidos, sólo con pensar en una liga uno empieza a sentirse más viejo. Sólo para auténticos fans de este deporte. **Hugo**

El aficionado 8,0

La entrega del año 2002 del juego que mejor transmite la locura del fútbol americano ya está dispuesta a hacer las delicias de los más machotes. Por supuesto, el primer requisito para interesarse por este juego es que te guste el fútbol americano y esta perogrullada no lo es tanto porque el fútbol americano no es lo que vemos en los resúmenes de las mejores jugadas ni en los partidos en diferido. Éste es un deporte muy lento, con constantes tiempos muertos e interrupciones, montones de tácticas y contratácticas aderezados con momentáneos episodios de acción. Y lo malo es que en la versión de ordenador, como tenemos que hacer de entrenadores, no vamos a tener las actuaciones, los puestos de perritos y las atractivas cheerleaders de los descansos, que es por lo que la gente suele ir al estadio, no nos engañemos. Así las cosas Madden es un juego excelente, que nos da todas las opciones que necesitamos y que combina el control detallado con una intuitividad bastante alta. Los gráficos y el sonido también están pero que muy bien por lo que los aficionados a este deporte están de enhorabuena. **Javier Sevilla**

Los mismos personajes de toda la vida

No hace mucho he tenido el placer de estar en el parque europeo de Disney y aunque no soy muy amante de los "muñecos", tengo que reconocer en mi corta lista de excepciones algunos de ellos están incluidos. Son estupendos.

Al margen de las viejas añoranzas hay que reconocer el cuidado con el que se han creado estos personajes. No queda ni un solo cabo suelto, por ello muchos siguen siendo los preferidos de los niños. Los de siempre no se olvidan, aunque unos están más en el candelero que otros y eso que, para las nuevas generaciones, cada año aparecen nuevos personajes adaptados a los nuevos tiempos.

Disney no descuida ni un detalle, desde el largometraje hasta la maquinaria comercial, en la que ya no faltan los videojuegos. Cierto es que el mercado de los videojuegos está lleno de nuevos personajes, algunos muy llamativos y, por qué no decirlo, algunos un poco violentos, pero a pesar de todo esto vemos cómo, después de muchos años, a los niños les siguen gustando personajes como por ejemplo Winnie the Poo. ¿Lo recordáis? Sí, ese oso regordete y glotón. Me imagino que muchos regular (sin contar a los padres). Pues los niños tienen alfombras, libros... E incluso se saben la canción. ¡Increíble¡ La verdad es que sorprende y alegra... un poco de calma entre tanta acción no viene mal.

Y es que hay juguetes y personajes, al margen de su marca de fabricación, que se mantienen durante años y siempre son un buen reclamo para juegos de ordenador. Sin embargo no debemos caer en la tentación de ver sólo el reclamo, es importante también su contenido. Son pocos los casos en que defraudan, pero ocurre. Así que antes de adquirir uno de esos programas, no está de más de tener una idea clara de su contenido, ya que en ocasiones aunque su calidad no sea mala, a lo mejor no era exactamente lo que buscábamos para el pequeño de la casa.

Y dentro de los de "siempre" no podemos olvidar a unos pequeños juguetes mecánicos, los Hot Wheels, que este mes vienen imparables con serie de juegos dedicados al público infantil. Y aunque para gustos colores, son una buena alternativa para este público que demanda desde pequeño calidad y entretenimiento, aunque no hay que olvidar a quiénes van dirigidos.

Esperanza Navas

Goofy es uno de los de siempre

6,8 Hot Wheels Jetz

5.495 ptas/ 33,03 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1
THQ/Proein

www.proein.com

Juguetes alados

Imagínate poder pilotar tus pequeños aviones de Hot Wheels por toda tu casa y enfrentarte con todo tipo de juguetes: aviones, pequeños soldados verdes, camiones, lanzamisiles, etc. Pues eso es ni más ni menos a lo que Mattel ha dado vida en una de las últimas entregas de estos diminutos artefactos.

En esta ocasión tendremos que manejar las diversas aeronaves dentro de los límites de una casa, eso sí, bastante amplia. Con un aire que nos recuerda a los conocidos Army Men, este juego cuenta con siete aeronaves, así como con una gran variedad de enemigos capaces de esconderse en una estantería o detrás de vasos o sillones.

Tanto en su modo campaña como en el libre tendremos que ir resolviendo misiones para poder acceder a nuevos objetivos y aviones, cada uno con características diferentes, aunque su pilotaje por las estrechas áreas de la casa será un poco complicado. Si no lo hacemos bien no debemos preocuparnos, porque no nos estrellaremos sino que rebotaremos y perderemos un poco de energía.

A nivel gráfico es bastante bueno, teniendo en cuenta que no se trata de un simulador de vuelo. Y sobre las perspectivas y los cambios de cámara hay que señalar que nos permitirá elegir entre diferentes vistas, según nos sean más cómodas.

Los objetivos están marcados en cada misión, no hace falta romperlo todo. Esto, junto con la dificultad de maniobras y las ayudas para centrar los disparos y los lanzamientos de misiles, hacen de este juego una propuesta interesante. Aunque no hay que llevarse a engaño: este juego es un arcade de vuelo muy entretenido, pero no aspira a convertirse en el simulador por excelencia.

Esperanza Navas

La exigente 5,5

Hot Wheels Jetz es un juego de vuelo con aviones del tamaño de un juguete sobrevolando las habitaciones de una casa a tamaño real. Tu casa está siendo atacada y deberás rescatar a tus juguetes favoritos completando 10 misiones diferentes en ocho áreas, que van desde el cuarto de estar hasta el dormitorio o el baño.

Aparte de ser un poco monótono, la dificultad reside en que los jugadores deberán elegir la aeronave adecuada de los 15 modelos, todos basados en los diseños originales de los aviones Jetz de Hot Wheels, para completar la misión con éxito. También, tendrán que controlar su pilotaje a la vez que la mirilla para destruir los blancos. Quizá la misión más fácil sea cuando el avión vuela las zonas automáticamente y el jugador sólo tiene que manejar el punto de mira.

Por lo demás, controla tu habilidad en la aviación para evitar el fuego enemigo, incluso mediante cabriolas aéreas que incluyen loopings, afina tu puntería para lanzar los misiles, haz caso de las flechas rojas que aparecen en la parte superior de la pantalla que te muestran el camino a seguir y te indican el objetivo a disparar, rescata a tus amigos de la catástrofe y acaba con el enemigo.

Lores Serrano

Hot Wheels: Mechanix 7,5

La técnico 6,2

A diferencia de los tradicionales títulos de carreras de coches, Hot Wheels Mechanix añade como particularidad la posibilidad de preparar tu vehículo antes de que comience la competición. Puedes modificar su mecánica ampliando los accesorios del coche con grandes ruedas, palas de helicóptero, motores turbo e incluso alerones y el color de la carrocería.

Sin embargo, es preciso ganar las carreras para acceder a otros modelos de vehículos, todos ellos basados en la popular línea de coches Hot Wheels Mechanix de Mattel. También, hay que recoger las x-tools por el camino para poder comprar nuevos accesorios y cajas de energía en las que puedes encontrar hasta nitroglicerina.

El movimiento y giros de las ruedas de los coches están muy logrados, no así los gráficos en 3D, que en mi opinión dejan un poco que desear.

Una vez que te hagas con el control del vehículo, harto difícil al principio, lo importante es ganar porque no sólo perfeccionas tu coche, sino que también pasas a otras competiciones en pistas como la jungla, cinturón de asteroides, campo de minas o pista de hielo donde el coche derrapa.

Lores Serrano

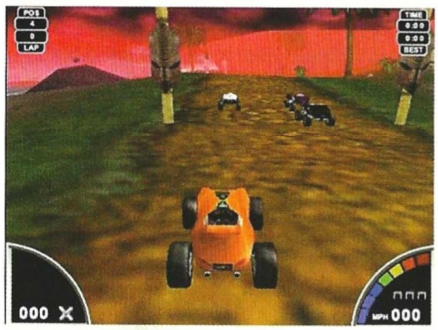
Uno de carreras

Los niños siempre han sido el objetivo prioritario de esta marca y, con más de quince millones de pequeños usuarios en todo el mundo, Mattel ha decido lanzar toda una saga multimedia con su producto estrella, con permiso de Barbie, claro.

5.495 ptas/ 33,03 €
Requiere: P 300 MHz, 32 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
THQ/Proein

www.proein.com

Vamos a empezar diciendo que este juego es para niños. Es decir que si que ya eres mayorcito, tienes experiencia en la simulación de coches y quieres conducir, competir, sudar... Cógete el F1 y deja de leer esto. Como puedes imaginarte, gráficamente no es ninguna una maravilla: su objetivo es hacerte pasar un rato divertido, además incluso consigue que tus oponentes te esperen cuando te quedas rezagado ¿qué más puedes pedir? ¿Quién quiere soportar más humillaciones después de un día entero en el colegio? Pues eso, que ayudas tienes muchas, aunque tras varias partidas compruebas que el juego te lo está poniendo demasiado fácil. Pero vamos a meternos en faena. Las opciones no son muchas: unos rústicos efectos visuales, de sonido y la opción de conectar un volante o un joystick. En cuanto a los circuitos empezamos con tres abiertos y cuatro bloqueados. Tienes siete coches con la misma potencia. Según vayas alcanzando victorias podrás modificarlos a tu gusto. En la pista y tienes que coger tantos power ups como puedas. Es imposible perderse, una flecha verde de tamaño considerable te indica en cada momento donde ir. Sí, está bien, es muy fácil pero no por ello deja de ser divertido.



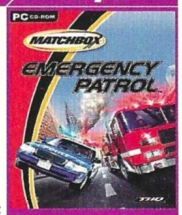
Mónica Revilla

Matchbox Emergency Patrol 8,0

Entusiasmada 7,1

¡Al rescate!

Apagar fuegos, rescatar a perros, evitar atracos... Éstas son algunas de las misiones que te propone este juego destinado a entretener y demostrar la utilidad de los servicios de mergencia y las fuerzas de seguridad... ¡Nada más y nada menos!



5.495 ptas/ 33,03 €
Requiere: P 166 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1
THQ/Proein

www.proein.com

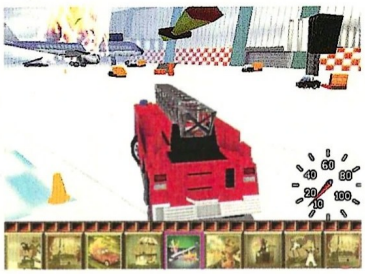
De la mano de Matchbox y Mattel llega este divertido juego en el que podrás asumir tres papeles diferentes y conducir un coche de policía, un camión de bomberos o una ambulancia. Atraviesa la ciudad en 3D, enciende la sirena, pisa el acelerador, vigila el tráfico para no colisionar y cumple 40 urgentes misiones como apagar un incendio, atender a un accidentado o recuperar niños y perros descarriados. Al final recibirás una recompensa.

La conducción es sencilla, el movimiento de la cámara no es mareante y la poca complejidad que podríamos encontrar como es entender las instrucciones que una voz en off va facilitando (están en inglés), se ve paliada con unas enormes flechas en lo alto de la pantalla que indican cómo ir al área de la misión a cumplir y que van cambiando de color conforme te aproximas a la zona conflictiva.

Otras ventajas es que si te aburre ir siempre por la carretera, sales del camino y puedes atajar subiendo montañas, saltando vallas o sumergiéndote en el agua; o si estás cansado de ser un bombero, coge el uniforme de oficial de policía y limpia la ciudad de cacos y malentes. Y todo ello sin necesidad de cambiar de juego. **Lores Serrano**

La complejidad es mínima. Nuestra misión es la del buen samaritano a bordo de cualquier vehículo de emergencia que nos pongan por delante. Es decir tendremos que conducir un coche de policía, una ambulancia, un camión de bomberos y hasta una moto policial.

Una barra, situada en la parte inferior de la pantalla, te irá diciendo en cada momento los objetivos a cumplir. Estos son variados, aunque puedes imaginarte de qué van: poner una red a una persona que se tira desde lo alto de un edificio, rescatar a un perro perdido en el bosque, evitar el atraco a un banco, salvar a niños... Gráficamente no es ninguna maravilla, pero cumple perfectamente con el público al que va dirigido. Por eso prevalecen los colores brillantes que tanto llaman la atención de los pequeños. Los escenarios son amplios y con grandes márgenes de exploración: aunque esté bien delimitado el asfalto, no tienes porqué seguirlo; si prefieres los verdes prados al gris pavimento, tú mismo. Tampoco tienes porqué preocuparte de los coches que te vienen de frente, si los esquivas mejor, pero si chocas, no pasa nada. Aunque empiezas a bordo de un vehículo, según vayas por la ciudad te encontrarás con lugares donde puedes cambiarlo por otro. Como puedes imaginarte no es lo mismo llevar un pesado y lento camión de bomberos que un veloz coche de policía. Muy divertido. **Mónica Revilla**

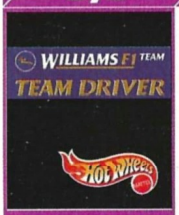


6,8 Hot Wheels Williams F1 Team Driver

La Fitipaldi 6,3

¡Pisa a fondo!

Es cierto que gran parte de los videojuegos para niños tiene un aspecto infantil y que esto es normal, pero hay veces que se puede y debe mezclarse el aspecto más serio de un juego con su enfoque para este público. Este juego tiene algo de eso.



5.495 ptas/ 33,03 €
Requiere: P 300 MHz, 32 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
THQ/Proein

www.proein.com

La simulación de siempre ha sido un género muy duro y sus amantes no han dejado pasar ni una novedad. Ahora Mattel quiere hacer llegar al público infantil un simulador de Fórmula 1, pero con un aspecto que es una mezcla entre los cómics y los dibujos animados.

Aun así hay que señalar que con una calidad gráfica que llega al aprobado justo, la grandes bazas del juego son su facilidad de manejo, unas sencillas opciones de configuración, el número de pistas, el realismo con logos y marcas y la variedad de vehículos de un simulador tradicional. En este punto hay que señalar que el programa incluye una amplia variedad de modelos; karts, F1600, etc. para que llegar a los vehículos de Fórmula 1 sea progresivo.

Es un simulador para un público infantil, que no puede medirse con el mismo rasero que el resto de simuladores. y que sólo pretenden iniciar a los más jóvenes en estas lides para que el día de mañana disfruten con un buen F1 o Colin McRae, por poner dos ejemplos.

Esperanza Navas

Este título de simulación de carreras de Fórmula 1 podría ser uno más si no fuera porque los jugadores se convierten en Schumacher y conducen uno de los coches de la escudería Williams-BMW. Eso sí, antes hay que entrenar con vehículos de inferior categoría como son los kart y pasar por las series F1600 y F3 para llegar a ocupar un verdadero asiento de F1.

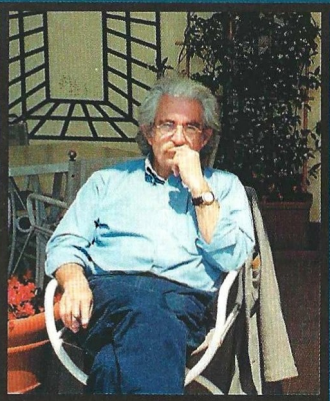
A pesar de que en un principio puede resultar difícil controlar el coche, los mandos son muy sensibles por lo que enseguida se sale fuera de control, Hot Wheels Williams F1 Team Driver te sumerge en el mundo de las grandes competiciones con un sonido muy logrado, sobre todo en el derrapaje de las ruedas y los diferentes motores, y las imágenes reales de carreras de todo el mundo con declaraciones de ejecutivos de la escudería.

Destaca la posibilidad de acceder a los diferentes modelos de coches, competiciones y accesorios sin tener que ganar nada a cambio. También, puedes crear tus propios circuitos, practicar y contestar a un test que facilitará la personalización de tu coche.

En resumen, un juego que pone a prueba las habilidades de los conductores más experimentados.

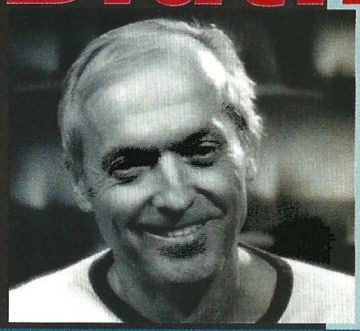
Lores Serrano

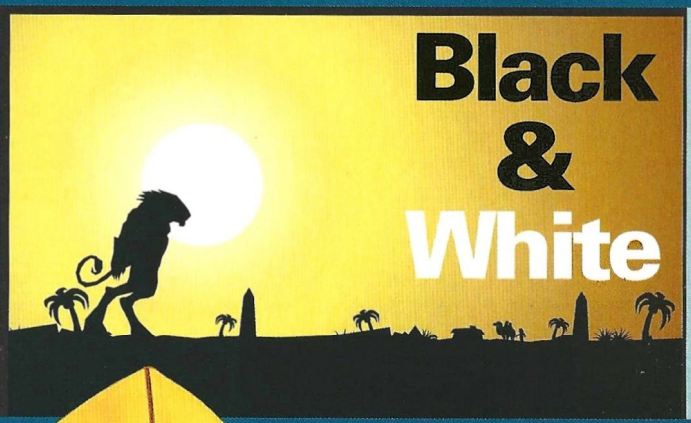
El Rincón del Jugador



Serpieri

Don Bluth





Top Secret

Submarine Titans: la nueva campaña
Los Sims + House Party
Black & White: las misiones
Dragon's Lair Trilogy

Guiones

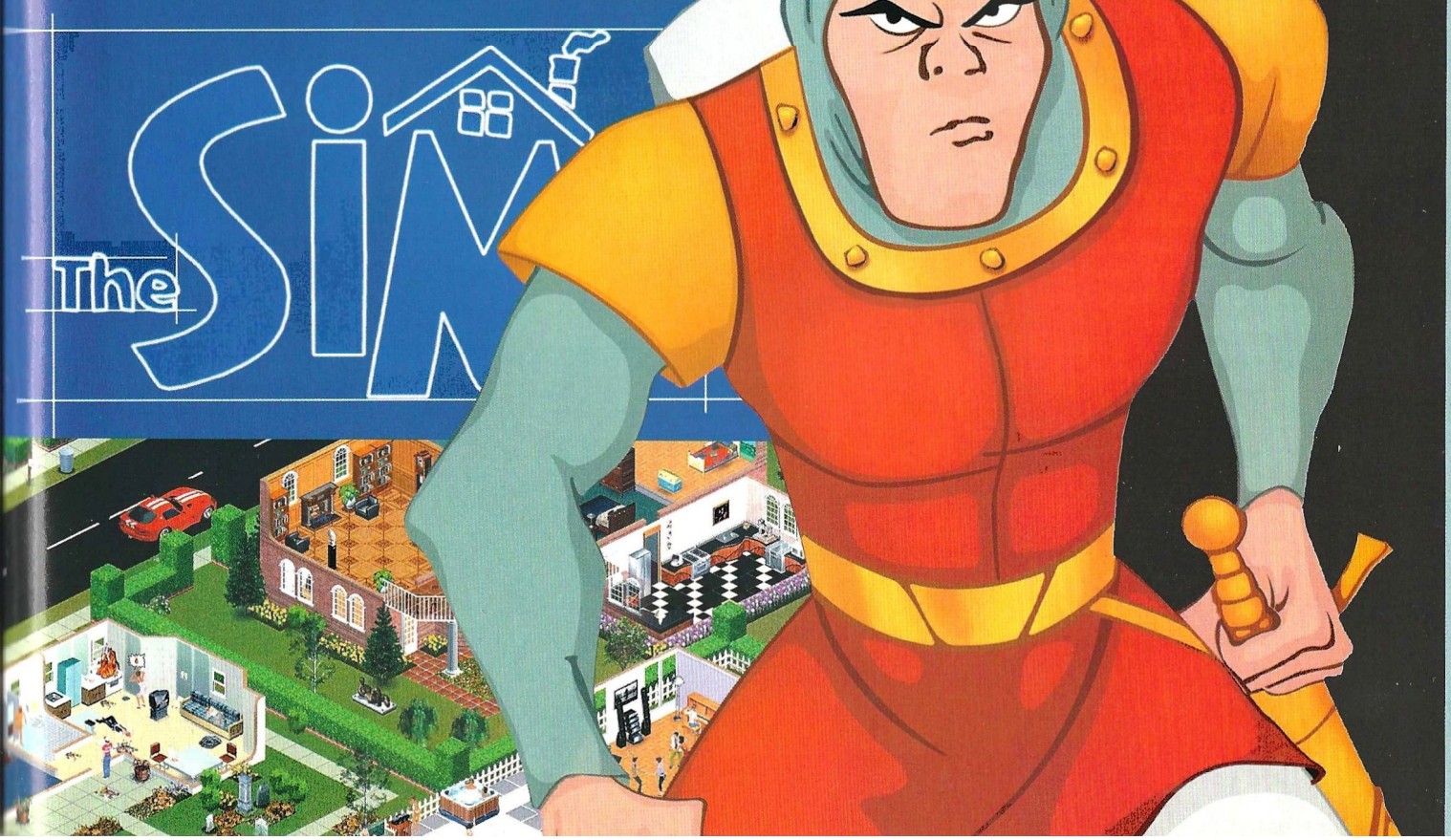
Red Faction
Druuna: Morbus Gravis
Project Eden

Series Económicas

Lo mejor de los títulos que puedes encontrar este mes a buen precio.

Internet

Mods para Operation Flashpoint y Max Payne
Ciudades de Ultima Online Third Dawn



Submarine Titans: La nueva campaña

En www.fxplanet.com ya está disponible la primera misión de la futura campaña adicional para Submarine Titans. Después de instalarla, podrás acceder a ella en el menú de un jugador/batallas/misiones. Esta misión es una auténtica carrera contrarreloj que pondrá a prueba tu habilidad táctica y manejo ágil del interfaz del juego. A continuación te damos algunos consejos para salir victorioso. La trama consiste en una rebelión. Tu primer objetivo será ganarte el apoyo del populacho capturando unos edificios básicos para la causa. No puedes construir unidades adicionales y el límite de tiempo es muy apurado. ¡Buena suerte!

Empieza por agrupar (CTRL + número) a tus centinelas en un grupo y a tu merodeador en otro. No vayas a la derecha, como sugiere el planteamiento de la misión, sino hacia arriba hasta que encuentres el depósito de alimentos. Luego llévalas hacia abajo hasta el extractor de Corium. Durante este trayecto tienes que usar al merodeador para hacerte con ambas edificaciones y con los extractores de aire que veas. Mientras tanto, debes mandar a los centinelas a atacar a los submarinos enemigos que patrullan por la zona. No son numerosos, pero querrás enfrentarte a ellos uno a uno para evitar bajas, ya que no puedes permitirte perder ni un submarino. Tan pronto hayas acabado con ellos, aleja a tus centinelas de las edificaciones para evitar que las ataquen mientras el merodeador acaba su trabajo. Cuando el merodeador haya capturado los objetivos de la misión, te comunicarán que tienes que destruir un sónar para evitar que pidan ayuda al ejército. Habrán llegado algunos refuerzos para ti en el punto de partida: tráelos hasta donde estás y ordena a la plataforma de reparaciones que descargue el submarino que lleva encima. Usa la plataforma de reparaciones para reparar a tus centinelas dañados. Esto puede ser un poco difícil por el escaso tiempo disponible.

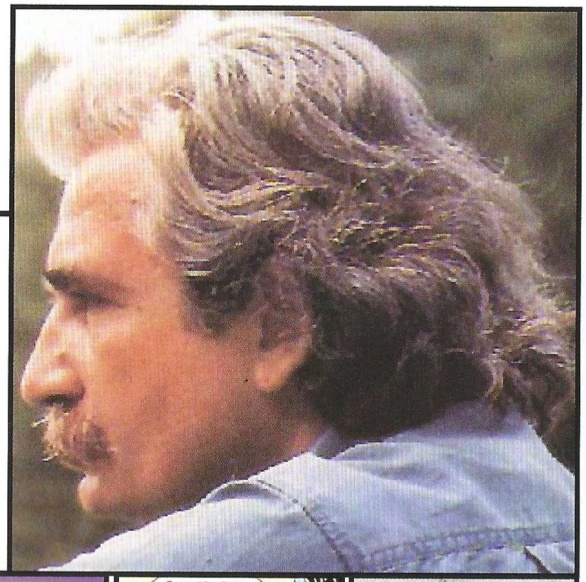
Pon a tus submarinos en la profundidad más alta y ordena que la plataforma los repare uno a uno. Mueve los submarinos que impidan el paso a los submarinos dañados para que puedan entrar sin problemas en la plataforma de reparaciones. Realiza un ataque kamikaze con todas tus tropas contra el sónar que hay en el centro del mapa, ignorando a las torretas que lo defienden. Para este ataque no debes usar a Chessica, porque no puedes exponerte a perderla, pero sí debes usar al merodeador como si fuese un submarino de combate más. Haz que la plataforma de reparaciones vaya por delante para que encaje los primeros disparos de las torretas mientras tus submarinos se lanzan al ataque. Lo lograrán por muy poco.

Tras destruir el sónar, te darán dos nuevos ejércitos de centinelas y un poco de tiempo extra. Reúne a los dos ejércitos en la parte de arriba dando un rodeo por la parte de la izquierda del mapa (para evitar a las torretas del centro). Desde allí lleva a todo el ejército en masa hacia la base enemiga e ignora sus defensas para atacar directamente el submarino amarillo. Una vez más, Chessica no debe participar de este ataque. Cuando hayas destruido al submarino amarillo la misión habrá finalizado.

La misión en imágenes

- **Imagen 1: mantén a tus centinelas alejados mientras el merodeador captura los edificios**
- **Imagen 2: ataca con todos tus efectivos el sónar e ignora las torretas defensivas**
- **Imagen 3: reúne a las masas en la parte de arriba del mapa y ve hacia la base enemiga**
- **Imagen 4: ignora las torretas defensivas y ataca al submarino amarillo**
- **Imagen 5: ¡Victoria! Ahora, a esperar a que publiquen la siguiente misión.**

Entrevista a Serpieri, creador de Druuna



Diseñador, dibujante y guionista de cómics... Son sólo algunas definiciones aplicables a este italiano universal. Fascinado en sus comienzos por el Viejo Oeste, en 1985 da un giro radical a su carrera con la creación de Druuna, un personaje y un mundo donde mezcla erotismo y ciencia ficción a partes iguales.

¿Cuál es el origen del personaje de Druuna?

Una mujer brasileña, de la cual nunca he desvelado su nombre, me inspiró por completo el personaje. Fue mi modelo para el físico de Druuna y decidí crear el personaje en un mundo futuro.

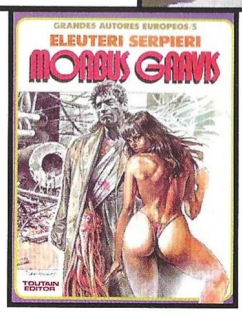
En Morbus Gravis plantea determinadas ideas, como que las máquinas utilizan a los seres humanos como fuentes de energía para su gigantesca ciudad, que es una enorme nave espacial. Estas ideas han sido utilizadas en el cine en los últimos 15 años. ¿Qué le ha parecido? ¿Qué le inspiró en primer lugar?

No creo haber sido tan original y nunca pensé que no pudiera haber nadie más que tuviera las mismas ideas e intuiciones que yo. Aunque varios directores de cine han tenido las mismas ideas, no puedo decir que me hayan copiado. Por supuesto, es muy agradable pensar que es posible que esos grandes artistas conozcan mi obra.

Otro tema muy importante es el de la trascendencia, todo lo que viene desde arriba: el hombre tiende siempre a mirar hacia arriba, como si esperara encontrar la protección de un padre, un ser primordial a quien responder de todas sus acciones ... Es como si hubiera unas reglas ya escritas y éstas estuvieran basadas en esa situación jerárquica, establecida al principio de los tiempos. Es como si el hombre sintiera la necesidad de rendirse a esa jerarquía

¿Qué piensa usted del hecho que el erotismo, una parte importante de la personalidad de Druuna, no se haya incluido en el juego, si bien asuntos tan polémicos como la eutanasia o la religión si estén presentes? ¿Cree que la personalidad completa de Druuna se mantiene en el juego a pesar de esa "omisión"?

El personaje mantiene su personalidad, con su sensualidad explosiva, sus características, etc. El erotismo llega perfectamente, aunque esto no sea explícito, está entre líneas. Hay elementos eróticos en mis dibujos porque estos son placeres muy importantes de la vida. Si hay una historia en la que esta clase de situación surge, ¿por qué no debería dibujarlo todo? Es difícil dejar a un lado cosas así.



Desde luego me pongo límites cuando creo, soy mi propio censor, dibujo de una manera en la que los lectores no se sientan demasiado molestos. He intentado explicar los diferentes tipos de historias de ciencia ficción en las que el erotismo era una parte natural de la historia; pero no me considero un escritor erótico en absoluto. También he escrito libros sobre este tema, pero no quiero ser enviado al gueto de escritores eróticos: ¡la gente es así, lamentablemente! Quiero volver a las consideraciones que hacía antes, el juego no tiene estas partes eróticas; más adelante tal vez podamos agregar algo... Sin embargo esto no me molesta. El juego actual está destinado al gran público y comprendo que si ciertas imágenes no son necesarias, si no juegan ningún papel esencial, no hay ningún problema en que no aparezcan.

La visión que usted tiene del futuro de la Humanidad es pesimista. ¿Sigue teniendo esa mismas convicciones?

Hoy día creo que el hombre no acepta reglas porque no tiene moral. Esto lo interpreto desde la siguiente base: el universo existe sin moral. El universo no es algo ético, ni tiene ética; el universo es todo, para lo bueno y para lo malo, un inquietante y descomunal espacio en el cual ni siquiera el tiempo existe para siempre, porque el tiempo es en realidad nada más que un prejuicio que tenemos, nuestra manera de ver las cosas, es simplemente un elemento del microcosmos humano.

¿Cree que habrá una saga Morbus Gravis?

Seguro que sí. Ya estamos pensando en Druuna 2...

¿Cree que Internet puede ser el futuro de los cómics y novelas gráficas? ¿Ha tenido alguna experiencia al respecto?

Creo que puede ser verdaderamente útil desde el punto de vista comercial, una estantería más para vender los álbumes. Pero el cómic, al menos el tipo de cómic que yo hago, quedará impreso siempre en papel. Existen diversos sitios web que hablan de mi trabajo y de mis personajes, pero yo personalmente no tengo experiencia en Internet.

¿Puede Druuna llegar a ser un fenómeno tipo Lara Croft?

Desde el punto de vista de la notoriedad espero que así sea, pero el personaje de Druuna es radicalmente distinto y más complejo e interesante que Lara Croft...
El juego seguramente tendrá un seguimiento, por lo que el personaje hablará por sí mismo...

Entrevista realizada por Óscar Charneco

Los Sims: Más vivos que nunca

En "Más vivos que nunca" no sólo se añaden montones de objetos y modelos, sino que también incorpora algunas novedades de juego significativas. He aquí algunos consejos al respecto de cómo funcionan:

El Genio

Si compras la lámpara maravillosa podrás invocar al genio una vez al día. Dos de cada tres deseos salen malos. Los efectos son los siguientes:

Amor. Efecto bueno: un vecino se enamora de tu sim. Efecto malo: arruina una relación del sim.

Dinero. Efecto bueno: te da hasta 3.000 simoleones. Efecto malo: te da tres facturas.

Amistad. Efecto bueno: mejora una de tus relaciones. Efecto malo: estropea una relación.

Familia. Efecto bueno: mejora tu relación con un miembro de la familia. Efecto malo: estropea tu relación con un miembro de la familia.

Fuego. Efecto bueno: mejora necesidades de comodidad y sociedad. Efecto malo: inicia un terrible incendio en la casa.

Agua. Efecto bueno: crea una fuente. Efecto malo: inunda la casa.

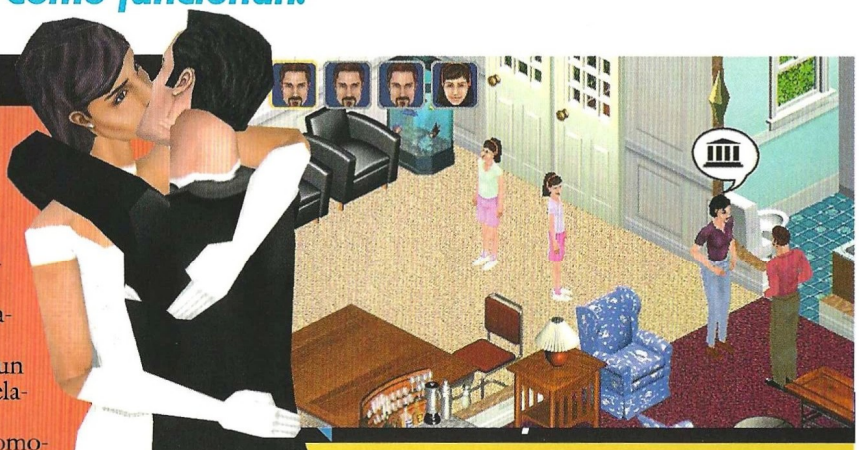
Trabajo. Efecto bueno: mejora tus habilidades (mecánica, lógica, cocina, etc...). Efecto malo: empeora tus habilidades.

Entretenimiento. Efecto bueno: crea un objeto de entretenimiento (como un televisor). Efecto malo: quema un objeto de entretenimiento.

Tierra. Efecto bueno: crea tres plantas de interior. Efecto malo: crea cinco plantas pochas.

Aire. Efecto bueno: crea unos flamencos rosas en el jardín. Efecto malo: crea una plaga de cucarachas.

Para usar al genio adecuadamente te tienes que beneficiar de situaciones de precariedad, sobre todo al principio del juego. Cuando no tienes ningún amigo, no tienes nada que arriesgar con los deseos de amor y amistad. Cuando tienes poco dinero, las facturas del efecto malo del deseo de dinero serán mucho menores que la recompensa del efecto bueno, así que vale la pena intentarlo. Si no tienes muebles, pide el deseo de entretenimiento. Si todas tus habilidades están a cero, no tienes nada que arriesgar con el deseo de trabajo. Y las plantas pochas son fáciles de colocar en algún sitio que no molesten. Si consigues el deseo de las plantas buenas, véndelas para obtener dinero fácil.



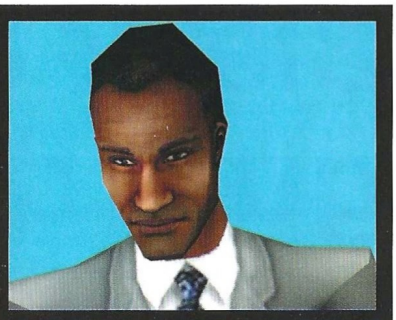
Esta mesa es una excelente manera de hacer dinero y mejorar la habilidad de mecánica. ¿cómo haces dinero? Pues vendiendo los gnomos de jardín que has creado. Los primeros gnomos que creas dan poco dinero, pero luego vas mejorando tu técnica y pueden llegar a venderse por 100 simoleones cada uno. Cuanto mejor sea la habilidad de mecánica, menos se tarda en construir un gnomo. Si tienes la habilidad de mecánica al máximo, puedes hacer tres gnomos en una hora y ganar 300 simoleones.

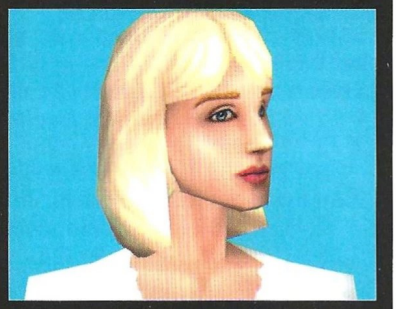
El laboratorio de química

Cuando creas una poción con el laboratorio de química, no puedes crear otra hasta que no hayas consumido la que acabas de crear. Esto puede ser problemático si la poción tiene efectos negativos. Lo que puedes hacer es invitar a un amigo a casa. Cuando llegue salúdale y espera a que entre en la casa. Si no hay nada para comer, el amigo se beberá la poción por ti. Los efectos de las pociones se pueden identificar por su color:

Azul: pone a tope tres necesidades de tu sim.
Verde oscura: crea un gemelo malvado de tu sim.
Amarilla: invierte los atributos de personalidad de tu sim (o sea, que si tenía 2 en algo, pasa a tener 8, y viceversa). ¡Si creas un sim con todos los atributos de personalidad a cero y le das esta poción, pasará a tener diez en todo!
Púrpura: el sim se convierte en un monstruo temporalmente.
Verde claro: arruina las necesidades del sim.
Naranja: hace al sim invisible, de manera que otros sims no pueden iniciar una interacción con él (aunque él sí puede iniciarla).
Rojo: el sim se enamora de alguien del vecindario.
Blanco: cura una enfermedad.

Otras diversiones para tus Sims





La cama vibradora: si usas mucho la cama vibradora con otro sim, eventualmente se te ofrecerá la opción de tener un hijo.

Telescopio: a veces provoca que el sim que lo usa sea abducido por alienígenas. Cuando regresa, su personalidad habrá cambiado de forma aleatoria. Úsalo si no estás contento con la distribución actual de la personalidad de tu sim.

La bola de cristal: haz lo que se te dice y a veces conseguirás mejorar tu personalidad (tienes 24 horas para cumplir el objetivo propuesto). Por ejemplo, si te dicen que seas activo, tienes que asegurarte de que tu sim no se apoltrone en un sofá, sino que realice actividades que hagan bajar su índice de comodidad. Si te dicen que te relaciones con los vecinos, tienes que pasar un mínimo de diez horas con otros sims en tu casa.

El payaso triste: para hacer aparecer a este extraño personaje tienes que comprar el cuadro del payaso y contemplarlo mientras estás triste. Si quieres poner a tu sim triste, hazle beber una poción verde claro antes de contemplar el cuadro. El payaso se irá cuando tus sims recuperen el ánimo, pero él hará lo posible para evitarlo.

El mayordomo robótico: este caro objeto de lujo no es tan bueno como parece. Hará cualquier tarea que le mandes, pero tienes que darle una orden directa para hacerlo funcionar (o sea, que no actúa autónomamente, como la señora de la limpieza). No es buen cocinero, pero al menos lo que prepara no te cuesta dinero. Por el precio que tiene, te compensa más contratar a un jardinero y una señora de la limpieza.

La plaga de cucarachas: para matar a las cucarachas tienes que seleccionarlas y escoger la opción de espray. Esta debe ser la única acción de tu Sim, y si las cucarachas se mueven, tienes que volver a escogerla.

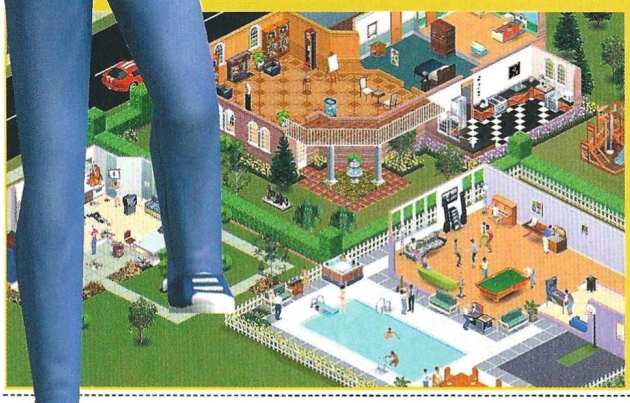
La muerte: si tras fallecer un sim aparece la muerte, puedes pedirle que no se lo lleve. En caso de que atienda a tu súplica (no siempre lo hace), tendrás que jugar a piedra, papel y tijera. Si ganas, el sim resucita. Si pierdes, a veces también lo resucita, pero como muerto viviente.

Cómo preparar una gran fiesta

Primero compra todo lo que vayas a necesitar para entretener a los invitados. Es fundamental tener una o dos mesas de buffet y sus correspondientes boles para ponche. Pon tres formas de entretenimiento, todas en la misma habitación (por ejemplo, televisión, radio y mesa de billar). También deberías habilitar dos habitaciones con un retrete cada una. Diferencia dichas habitaciones con puertas marcadas con símbolos de "para hombres" y "para mujeres". También necesitarás sillones para que los invitados se sienten cuando estén cansados. Cuanto más mobiliario de fiestas compres, mejor será la fiesta.

Sirve el desayuno para toda la familia a primera hora de la mañana. Hoy nadie irá a trabajar. Mándalos a todos a la ducha y al retrete para ponerlos a punto para la tarde que se avecina. Luego hazles dormir la siesta hasta las cuatro de la tarde y despiértalos.

En este punto todas sus necesidades deberían estar como mínimo por la mitad de la barra. Si no es así, ocúpate de satisfacerlas. Haz que uno llame al empleado de catering y llama a los vecinos para acudir a la fiesta. Cuando lleguen, no te molestes en salir a recibirles, acabarán por entrar en la casa por sí mismos. Asegúrate de que esta primera remesa de invitados coge algo para comer. Si no se animan, haz que el anfitrión tome algo para dar ejemplo.



Llama otra vez por teléfono y escoge de nuevo la opción de organizar fiesta para que vengan cinco invitados más. Puedes repetir esta acción cada hora que pase. Compra el pastel con bailarín/bailarina incluida. Si hay invitados insatisfechos, no dudes en pedirles que se vayan para mantener la fiesta animada. A eso de las diez deberías empezar a pedir a los invitados que se vayan, salvo que no te importe una posible multa de la policía.

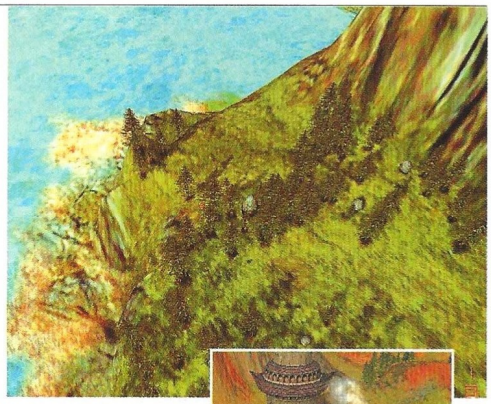
Si tu fiesta es poco interesante, aparecerá el temido mimo. La única manera de hacerle marchar es conseguir que los invitados se diviertan. Ten en cuenta que el mimo roba cosas, así que querrás echarle cuanto antes.

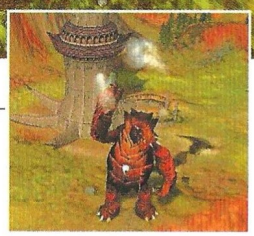
Al día siguiente la casa estará hecha un asco, así que asegúrate de tener contratada una señora de la limpieza.

Sims House Party

Black & White: guía de misiones

Isla 1





Salvar a los hombres que se ahogan: lleva a tu criatura hacia los aldeanos y haz que recoja a uno y que lo suelte en la orilla. Repite con todos.

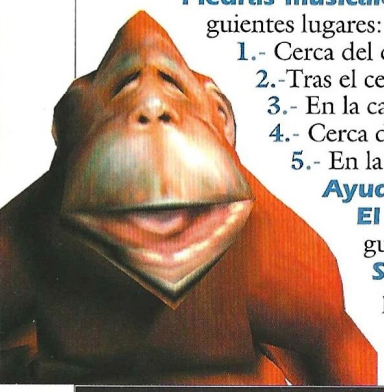
Encontrar las ovejas: la localización de todas las ovejas es:

1.- Cerca de la casa del escultor.
2.- Cerca de la puerta gigante.
3.- Dentro de la valla con cerdos (cerca de la casa de la mujer que te pidió encontrar a su hermano enfermo en el tutorial).
4.- En lo alto de una montaña, cerca del ermitaño.
5.- Cerca de los árboles donde encontraste al hermano perdido.
6.- Cerca de una piedra musical.
7.- Cerca del pilar donde practicaste el lanzamiento de rocas en el tutorial.
8.- Hay dos en la zona donde comenzaste el juego.

Impresionar al ermitaño: entrena a tu criatura para que sea más grande.

Piedras musicales: hay que colocarlas en orden ascendente de tono. Las encontrarás en los siguientes lugares:

1.- Cerca del círculo de piedras.
2.-Tras el cementerio del pueblo.
3.- En la cantera del ermitaño (donde encontraste la piedra para el escultor).
4.- Cerca delos árboles donde encontraste al hermano perdido.
5.- En la parte de atrás de la montaña, cerca de la desembocadura de un río cercano a la aldea.



Ayudar a los exploradores: dales madera, grano y dos cerdos o vacas.

El flautista: engánchale la correa de tu criatura para que lo agarre. Suéltalo cerca de las puertas donde guarda a los niños para que los libere.

Superar al ogro: derrótale en combate con tu criatura o dale comida y espera a que se duerma para pasar de largo.

Cocinando el champiñón: esta misión sólo aparece si tienes un ratón con force-feedback. Simplemente escoge el champiñón que te de la mayor vibración al pasar el cursor por encima.

Isla 2

Detener a los ladrones de vacas: dales una pequeña descarga con el conjuro de rayo, pero no los mates y cúrales luego si quieres ser bueno

Los idólatras: apila algunos árboles junto al ídolo y lánzale una bola de fuego.

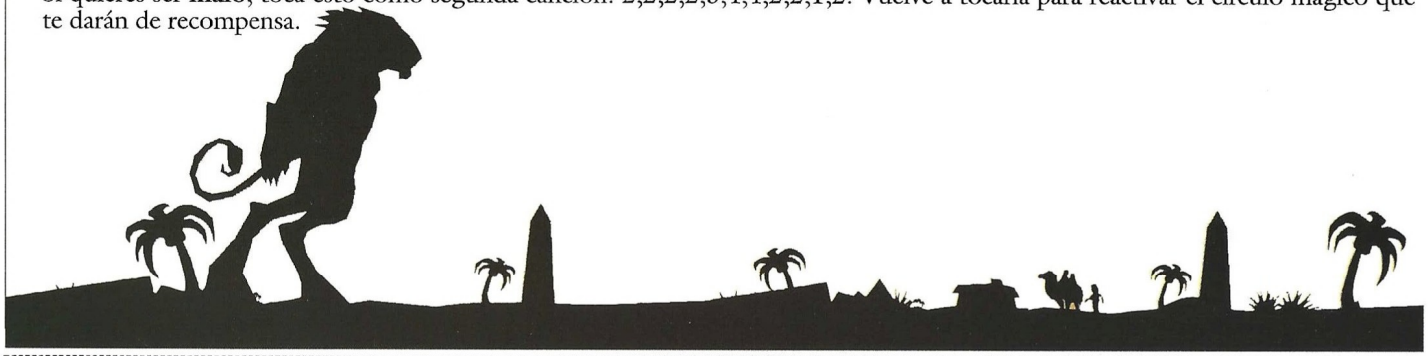
La plaga: agarra la comida contaminada (verde) y tírala lejos. Rellena el granero con comida sana. Cura a los aldeanos.

El circo: dales dos leones (están en una colina cercana al circo), un lobo (cerca de la aldea donde esta misión es activada) y un par de caballos (cerca de la primera aldea neutral que conquistas).

Piedras musicales, 2ª parte: escucha a tus aldeanos para aprender las canciones. La solución es (de izquierda a derecha): 1,1,8,8,9,9,8,6,6,5,5,3,3,1.

Si quieres ser **bueno**, a continuación toca: 2,3,2,1,2,3,4,5.

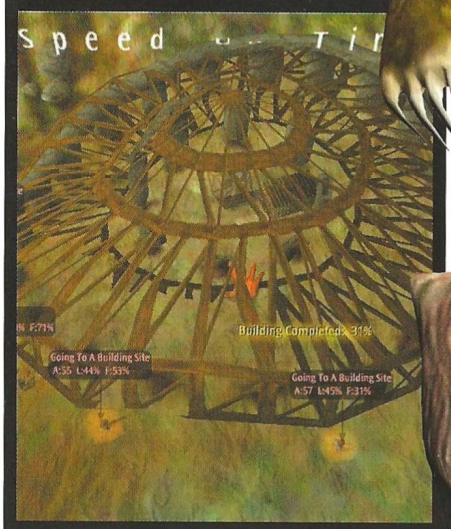
Si quieres ser **malo**, toca esto como segunda canción: 2,2,2,2,5,4,4,2,2,1,2. Vuelve a tocarla para reactivar el círculo mágico que te darán de recompensa.

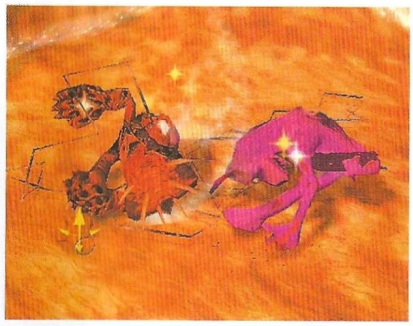


Isla 3

El paseo del Gurú: tienes que seguir al gurú sin que lo note. Tienes que estar lo bastante cerca para no perderlo de vista, pero no tanto como para que te vea. Pulsa "S" para ver las estadísticas. El gurú estará marcado con un cartel de "actor" y te será más fácil seguirle.

El rejuvenecedor: deja caer a un aldeano delante de la cabaña y la bruja lo convertirá en niño. Si eres malo, puedes usar esto con tus víctimas antes de sacrificarlas. Si les das un niño en vez de una persona mayor, hay buenas posibilidades de que consigas una nueva criatura (el mono de la primera isla o, si tienes suerte, el chimpancé).





Isla 4

Los peces: toca el agua para hacer que los peces se muevan. Toquetea en varios puntos hasta que los reúnas en un círculo. Obtendrás la tortuga.

La ciega: asigna a la mujer un marcador, porque es más fácil seguir a un número móvil que a una persona. Hay tres obstáculos a superar. Los lobos puedes matarlos con un conjuro o apartarlos del camino con la mano. Los árboles en llamas los puedes apagar con un milagro de agua o cogiéndolos con la mano y apartándolos del camino. Por último, para que el ogro no se despierte, coge a las ovejas y aléjalas para que no lo despierten con sus balidos. Esta misión te debería dar el lobo, pero sólo si tienes una versión corregida del juego (con parche, vaya). De no ser así, fracasas aunque lo hayas hecho bien.

Isla 5

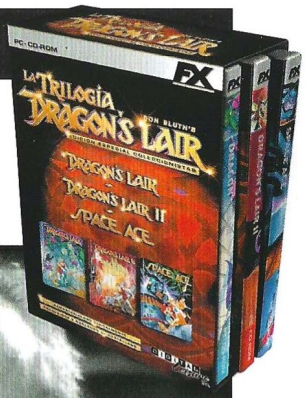
Vuelven los exploradores: si les ayudaste en la isla 1, los exploradores te otorgan una nueva criatura (oso polar) y una nueva aldea.

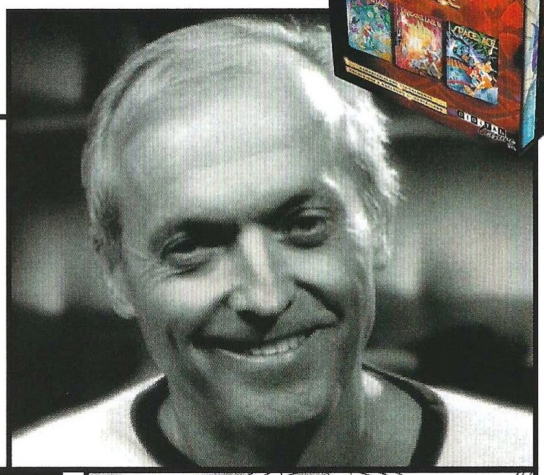
El lobo: orienta el laberinto de forma que el lobo queda a la derecha y el cartel que describe el puzzle queda al fondo. Ahora toca las campanas en este orden: inferior, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, inferior y derecha.

El dragón: cura a los cazadores con un milagro y usa una bola de fuego para encender la pira junto a la entrada de la mina.

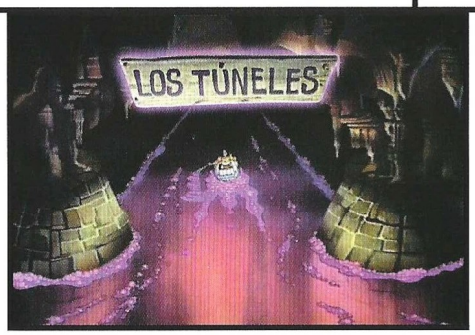
La limpieza: coge las cacas y tíralas al mar. Obtendrás el oso pardo.

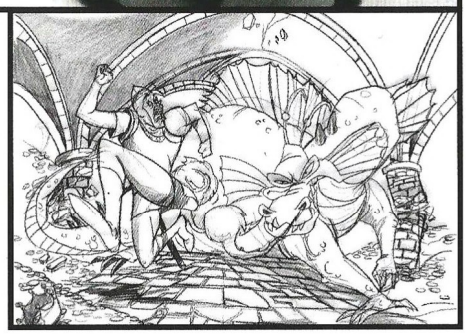
Don Bluth: 40 años de animación





A sus 64 años Don Bluth ha tenido una carrera meteórica que, con algún que otro bache, le ha llevado a ser uno de los artistas de animación de mayor renombre en las últimas cuatro décadas. De granjero en Texas a dibujante, productor y director para Disney, Bluth ha hecho de todo: películas, juegos, musicales... Polifacético hasta la médula y artista de la animación por vocación, Bluth nos ha concedido una entrevista exclusiva para explicarnos el origen de Dragon's Lair, Space Ace y Time Warp, que FX Interactive reedita ahora, remasterizados digitalmente y en castellano, en un solo pack.





Desde que vio en el cine "Blancanieves y los siete enanitos", Bluth se propuso convertirse en dibujante de Disney. Quién le iba a decir que no sólo lo conseguiría, sino que además tendría su propio estudio, escribiría sus guiones y dirigiría sus películas. Tampoco podía imaginar en los años 50 que uno de sus mayores éxitos sería un videojuego.

Bluth nació en 1937 y durante 17 años vivió en un granja haciendo todas las labores que exigía el negocio familiar. En 1954 su familia se mudó a Santa Mónica, en California y, mientras asistía a la Universidad de Brigham Young, pudo hacer realidad el sueño de su vida: trabajar como dibujante de animación en Disney. 1955 fue el año de su gran entrada en la factoría de la fantasía infantil gracias a unos dibujos que envió por correo, y durante dos años trabajó como ayudante de animación en "La Bella Durmiente".

Sin embargo muchas veces los sueños no son tan dorados cuando se materializan y Bluth se encontró con que el trabajo en Disney no era como había imaginado. Aburrido, decidió dar un cambio a su vida y en 1957 se embarcó en una misión mormona con destino Argentina que le llevaría dos años y medio de su vida. A su vuelta a Estados Unidos se instaló en Los Ángeles, donde convirtió un pequeño supermercado en teatro y junto a su hermano Fred, produjo musicales durante tres años.

Pero el gusanillo de la animación seguía vivo en la mente de Bluth y su reaparición en la industria tuvo lugar en 1968, cuando se unió a Filmation Studios para crear series de dibujos animados para televisión como "The Groovy Ghoulies" y "Archie". Aunque aprendió muchas cosas, el mundo de la pequeña pantalla no le acababa de llenar, así que volvió a Disney en cuanto tuvo oportunidad. Entre 1971 y 1979, Bluth fue dibujante de animación en "Robin Hood", director de animación en "Pete's Dragon" y productor en "The Small One", e intervino en la producción de otra media docena de títulos como "Los Rescatadores" y "Winnie the Pooh", una progresión sin duda meteórica para un chico de Texas cuyo primer trabajo había sido ordeñar vacas en la granja familiar.

Los tres mosqueteros

Durante este largo periodo en Disney, Bluth conoció a Gary Goldman y John Pomeroy. Se convirtieron en un trío inseparable y, a la muerte de Walt Disney, abandonaron la compañía porque no les gustaba el nuevo rumbo que había tomado el estudio. Con mucho trabajo y la publicidad que tuvo su marcha de Disney, lograron crear su propio estudio. Tras un corto animado titulado "Banjo, The Woodpile Cat", dieron al mundo su primer éxito de creación propia en 1980: "Xanadu", que contó con las voces de Gene Kelly y Olivia Newton-John interpretando a los protagonistas. Dos años más tarde llegaría otro largometraje que traspasaría finalmente las fronteras norteamericanas para difundirse en todo el mundo: "El mundo secreto de la Señora Nimh" fue su presentación internacional.

Nacimiento de un clásico

Mientras trabajaban en su siguiente proyecto, los sindicatos del cine de animación convocaron una huelga indefinida y los estudios de Bluth quedaron desiertos. Bluth, Goldman y Pomeroy iban todos los días a trabajar aunque, evidentemente, ellos tres solos, no podían sacar el trabajo adelante. Pasados unos días de intenso aburrimiento y desesperación, un joven programador entró por la puerta diciendo que había tenido una idea fantástica pero que necesitaba la ayuda de Bluth y sus socios para llevarla a cabo.

Rick Dyer tenía en sus manos el diseño de *Dragon's Lair*, una película de dibujos animados que permitía al espectador interactuar en determinados puntos, alterando así el curso de la acción. Era un juego que almacenaría en laser-disc, cada secuencia en una pista, una pausa para la acción del jugador, y nueva pista. En realidad todo era muy sencillo, pues el jugador sólo tenía que pulsar unos botones de dirección o disparo para ver qué pasaba en la siguiente secuencia.

Durante unos meses, este proyecto llenó por completo las vidas de Bluth y sus socios. Cuando, por fin, el resultado fue palpable y llegó a los salones de recreativas, el éxito fue tal que se harían conversiones del juego a 14 sistemas diferentes entre ordenadores y consolas de la época. Muy poco tiempo después, en el mismo año 83, el estudio creó otro juego del mismo corte, esta vez ambientado en el espacio. *Space Ace* fue lo último que se hizo en Don Bluth Productions, ya que inmediatamente después del desastre en la industria de los videojuegos ese mismo año –que casi desapareció–, la compañía tuvo que declararse en bancarrota.

Seguro de su talento y potencial, demostrados ampliamente a lo largo de su carrera, Bluth tuvo una nueva idea y consiguió convencer a Morris Sullivan, un ejecutivo de la industria del dibujo animado, para que financiase una nueva empresa. Así nació Sullivan/Bluth Studios, que en cuestión de meses atraería la atención de los mismísimos Steven Spielberg y George Lucas con la película "Fievel va al Oeste". Amblin, la productora de Spielberg y Lucas, produjo el filme que sería distribuido por la Universal. De nuevo en órbita, la carrera de Bluth siguió progresando con películas como "El Valle Encantado", "Todos los Perros Van al Cielo", "Pulgarcita", "Anastasia" y varios títulos más, como la reciente "Titan AE". En 1991, Bluth tuvo tiempo para hacer la secuela de *Dragon's Lair*, *TimeWarp*, que consiguió otro gran éxito en todas las plataformas en que apareció.

Una obra artesanal

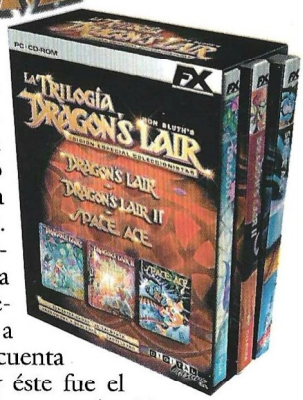
Pero los últimos tiempos no sólo han sido una locura para Bluth, Goldman y Pomeroy por culpa del cine, sino porque llevan ya algo más de dos años metidos de lleno en la producción de Dragon's Lair 3D, tercera entrega de su famosa saga de juegos que traerá de nuevo las aventuras del caballero Dirk y la princesa Daphne a manos de los jugadores nostálgicos y las nuevas generaciones.

Uno de los motivos por los que Bluth y sus socios abandonaron Disney fue porque se habían perdido las buenas costumbres en el proceso de la animación. Todos ellos tenían los mismos métodos e ideas que llevaron a la factoría Disney a lo más alto de la industria por la calidad visual de sus películas, y prácticamente tuvieron que aprender de nuevo todo de forma autodidacta cuando montaron su propio estudio. Este proceso de desintoxicación les llevó a hacer lo inaudito: en el juego Dragon's Lair se utilizaron 24 acetatos pintados a mano por cada segundo de animación que había en pantalla, una cantidad exorbitante para los estándares de la industria en aquellos tiempos.

Una hora de juego era ver más de 80.000 de estas láminas ilustradas con todo tipo de técnicas manuales, desde acuarela a gouache. El juego era una auténtica obra de arte y la animación un trabajo de chinos: hasta el movimiento de las pestañas de la princesa se dibujó fotograma a fotograma.

Las técnicas clásicas de animación demostraron estar tan vigentes como en sus principios, y la calidad de las producciones no tiene nada que envidiar a la de aquellas que cuentan con costosos efectos generados por ordenador. De hecho, el sublime encanto que tiene un filme de animación manual es perfectamente reconocible, y aunque a veces los grandes efectos visuales como los que se pueden ver en algunas secuencias de "El Rey León" logran crear un gran espectáculo, es el perfeccionismo manual el que distingue al animador clásico del que emplea todos los medios tecnológicos a su alcance.

A pesar de esto, y aunque ya no hace tantos dibujos como antes, Don Bluth utilizó ordenadores para crear la animación en su última película, Titan AE. "El 80% del filme está hecho por ordenador: las naves, los escenarios... Pero los personajes son 2D y están dibujados a mano. Los dibujos 2D tienen un toque humano que los gráficos computerizados nunca lograrán. No quería que toda la película estuviese creada por ordenador", nos contaba Bluth al preguntarle acerca de esto.



Para Bluth no sólo es importante la calidad artística del dibujante, sino también la persona que hay detrás. Cuando Walt Disney murió, en la compañía se empezó a menospreciar a los artistas, según cuenta el propio Bluth, y éste fue el principal motivo de su marcha. Desde entonces, Bluth sostiene que la Disney tiene una guerra abierta contra él y sus producciones (cuando abandonó la compañía, se llevó con él a una buena cantidad de dibujantes), hasta tal punto, que adelantan sus estrenos para eclipsar la películas de Bluth.

El regreso de tres clásicos

Con terribles conspiraciones o sin ellas, Don Bluth se ha hecho un nombre a pulso y se ha ganado por derecho su puesto de director y productor en la Fox, donde actualmente crea todas sus películas. Los proyectos interactivos se desarrollan de forma paralela con otras empresas, como es el caso de Blue Byte con *Dragon's Lair 3D*. Prescindiendo de animadversiones personales y otras consideraciones, ahí está la obra de este genial dibujante, guionista, director, productor, e incluso actor y músico a veces, para quien quiera juzgarla.

Al mismo tiempo que Bluth y su equipo trabajan en el salto de Dirk al universo 3D, en España FX Interactive trabajaba arduamente en un ambicioso proyecto: la completa remasterización digital, en castellano, de los tres juegos de Bluth (*Dragon's Lair*, *Space Ace* y *Time Warp*). Este proceso ha llevado dos años para traer a las nuevas generaciones estos clásicos que marcaron toda una época. En el próximo número de CGW, te ofreceremos un suplemento exclusivo con amplia información acerca de los juegos y la fantástica transformación que han sufrido, así como el resto de la entrevista con Don Bluth.

INTERNET

Atrás Adelante Detener Actualizar Página principal Favoritos Historial Buscar Autorrelleno Mayor Menor Imprimir Correo

Dirección: www.codemasters.com Ir

Operation Flashpoint

www.axleonline.com

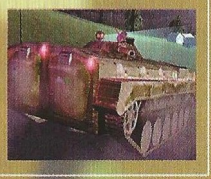
Aqui encontrarás un listado con todas las páginas web hechas por aficionados con diferentes recursos para Operation Flashpoint.

www.operation-flashpoint.net/vietnam

Ambientado en la guerra de vietnam. Se están contemplando opciones como trampas vietnamitas, escenarios con fauna local y civiles y la posibilidad de poder acarrear a compañeros heridos, en plan Forrest Gump.

flashpointmissions.iwarp.com

Misiones para un jugador, juego cooperativo, deathmatch y capture the flag. En la sección de downloads hay un fichero que enseña a aplicar tus propias texturas a los soldados del juego



www.3dap.com/flashpoint

9 misiones, 12 texturas de rostros, y trailers de próximas campañas en proyecto. También hay algunos scripts, como una bomba que se activa cuando alguien entra en el coche, o una alarma que avisa al jugador de cuando un enemigo ha entrado en la zona designada.

www.concept-5.com/ofp/

Página hermana de la anterior, pero dedicada a herramientas de edición para ayudar en la creación de niveles. Destaca especialmente un pequeño tutorial para ayudar a los novatos a usar el editor del juego.

www.ofp.4players.de/news.php3

Esta página está en alemán, pero dado que los links están en inglés, eso no deberia impedirte descargarte sus abundantes misiones, mapas y herramientas de edición. Incluso hay una campaña completa.

www.opflashpoint.net/

7 misiones para un jugador, 3 misiones multijugador (a destacar la de Keep Em Out!, donde los jugadores tienen que resistir un asedio enemigo durante diez minutos), 2 escenas cinemáticas, pantallazos del juego y herramientas y consejos varios para la creación de niveles.

www.flashpointdatabase.com

Abundantes mission-packs para descargar, repletos de nuevas misiones. Si lo que quieres son nuevas misiones, este es uno de los mejores sitios para proveerse de ellas.

outsyder.topcities.com/

En la sección "custom MP Styles" vienen tres nuevos estilos de multijugador: "King of the town", "Search and rescue" y "Poker run". Cada uno viene meticulosamente descrito antes de iniciar la descarga.

www.ofpcity.cjb.net

Tienen un add-on para el editor del juego. Nuevos soldados, explosiones y montones de objetos, entre otras muchas cosas. La página también tiene un par de misiones para descargar.

www.ofp.jolt.co.uk/

Diversas mejoras oficiales (como la escopeta Kozlice, os nuevos vehículos y el parche) y herramientas de edición no oficiales, como packs de objetos y un editor de misiones basado en texto, entre otras cosas.

www.invasion1944.com

Ambientada en la segunda guerra mundial, esta modificación se centra en los combates entre norteamericanos y alemanes.

www.ourhomeonline.co.nz/index2.html

Abundantes tutoriales y referencias para editar misiones, así como diversas herramientas y utilidades, como un ejecutable que te permite comenzar el juego saltándote directamente las "splash screens" o un capturador de pantallas.

Zona de Internet

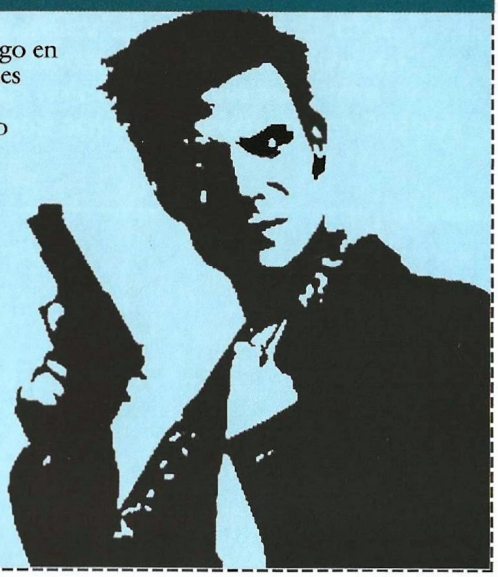
Atrás Adelante Detener Actualizar Página principal Favoritos Historial Buscar Autorrelleno Mayor Menor Imprimir Correo

Dirección: Ir

Más Max

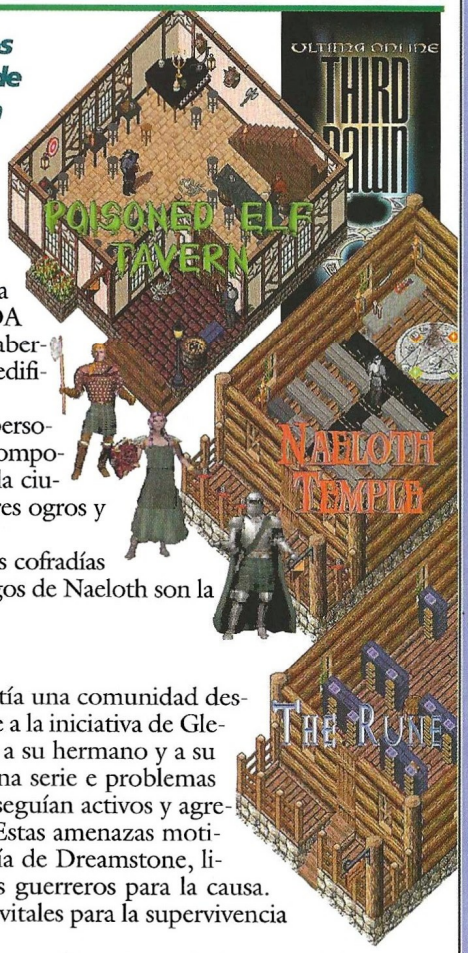
Si tienes Internet puedes mejorar sensiblemente tu experiencia de juego en Max Payne. Por ejemplo, si te atrae la idea de crear tus propios niveles con el editor, en www.3drealms.com/downloads.html te puedes descargar nuevas texturas oficiales, que darán nueva vida a tus diseños. Otro buen sitio para visitar es: www.3dactionplanet.com/maxpayne/, donde puedes conseguir el parche oficial de actualización, donde se corrigen todos aquellos aspectos del juego que no dio tiempo de implantar para la fecha de salida. Tal y como dijo el sabio: "Bienaventurados sean aquellos que tengan Internet, porque ellos heredarán los juegos completos".

Si ya te has acabado el juego y quieres más, puedes echarles un vistazo a las modificaciones completas que se están preparando en http://insanepayne.gamereactor.net/, bajo el link "total conversions". También puedes optar por instalarte las modificaciones parciales que los aficionados est´n desarrollando. Prueba en mods.maxpayneheadquarters.com/, donde encontrarás más de cien ficheros con modificaciones de sonido, armas, niveles, "skins", mods y utilidades. Es un buen sitio para empezar a modificar a Max Payne de arriba abajo. Incluye un sistema de puntuación orientativo de cada fichero para que empieces por descargarte los más interesantes.



Ultima Online Third Dawn

Una de las características más atractivas de Ultima Online es que los jugadores pueden levantar edificio donde les apetezca. Un grupo de amigos puede reunirse y fundar un pueblo donde antes solo había rastrojos y alimañas salvajes. Dos buenos ejemplos son Naeloth y Dreamstone, dos significativas ciudades creadas por lo usuarios del servidor europeo en la zona de Felucca.



NAELOTH (www.shutton.worldonline.co.uk/naeloth)

Situada en la parte septentrional de Fire Island, Naeloth comenzó como una pequeña aldea fundada por una cofradía de elfos oscuros (o drows) llamada IDA (Ilythiiri Dobluth Ahk). Comenzaron con una cabaña de madera que servía de taberna, la cual fue trasladada a un local de dos pisos con patio tan pronto como se edificaron otros edificios más grandes.

Naeloth pronto se ganó una reputación como punto de encuentro para los personajes malvados y atrajo la residencia de otras cofradías del mal. La población se compone mayormente de drows, mercenarios y muertos vivientes. En las cercanías dela ciudad hay unas ruinas encantadas que se rumorea que están gobernadas por señores ogros y demonios.

Mensualmente se celebra un torneo de combate personal entre las diferentes cofradías que residen en Naeloth para escoger al campeón del mes. Los principales enemigos de Naeloth son la ciudad de Dreamstone y los rangers de Skara Brae.

DREAMSTONE (http://dreamstonetown.tripod.com)

Una pequeña ciudad situada al sur de Yew. En la zona de Dreamstone existía una comunidad desde los comienzos del servidor europeo, pero el inicio de las edificaciones se debe a la iniciativa de Glenikins, un aventurero errante, al que se considera fundador de la ciudad junto a su hermano y a su amigo Angel de Marlit. Desde el principio, la ciudad tuvo que vérselas con una serie e problemas derivados de su localización. Un clan de orcos al sur, si bien muy diezmados, seguían activos y agresivos, y grupos de bandidos realizaban frecuentes incursiones desde el norte. Estas amenazas motivaron la creación de una cofradía dedicada a la defensa de la ciudad, la cofradía de Dreamstone, liderada por Angel de Merlit. Glenikis se ocupó de reclutar y entrenar nuevos guerreros para la causa. Pronto se formaron alianzas con otras comunidades y cofradías que resultaron vitales para la supervivencia de la ciudad.

Los recién llegados a esta ciudad son siempre bienvenidos, sea cual sea su reputación o situación legal en Britannia. Sólo los que delinquen contra los habitantes de Dreamstone son tratados de otra forma.

Zona de Internet

Series Económicas

Todos los meses salen al mercado juegos, buenos y malos, que en su día se comercializaron a precio normal y que, en su edición dentro de serie media o económica, te cuestan más baratos. Conscientes de que muchos usuarios compran este tipo de productos, hemos querido dedicar una sección a ellos que se complementa con un archivo digital incluido en el CD-ROM donde podrás encontrar toda la información que, en su momento, editamos de esos títulos que se lanzan este mes en serie económica o media. Encontrarás, como mínimo, el análisis del juego, pero en ocasiones también tendrás trucos y guías completas. En cada ficha encontrarás la carátula, el precio, el género y el nombre del archivo electrónico donde puedes localizar la información del juego en cuestión. También destacaremos, cada mes, los dos juegos que consideramos más atractivos, según criterios completamente subjetivos de nuestra redacción, de cuantos salen en serie económica o media.

NOTA IMPORTANTE

Todos los archivos a que se hace referencia en cada ficha se encuentran dentro de la carpeta e-CGW del CD-ROM. Los archivos PDF, a su vez, dentro de la subcarpeta PDF, mientras que los demás tienen su propia subcarpeta.

Faraón Gold (incluye Cleopatra)

7.995 ptas. / 18 €
Estrategia
Archivo: G-F.PDF, R-F.PDF, R-CL.PDF

Ground Control + Dark Conspiracy

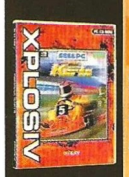
2.495 ptas. / 18 €
Estrategia
Archivo: G-GC.PDF R-GC.PDF, R-DC.PDF

Caesar III

2.495 ptas. / 18 €
Acción / Estrategia
Archivo: R-C3.PDF

FA/18 Korea + Flying corps

990 ptas. / 18 €
Rol / Estrategia
Archivo: G-F18.PDF G-FC.HTML



Formula Karts

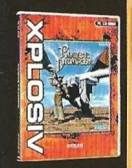
990 ptas. / 18 €
Acción 3D
Archivo: R-FK.PDF

Gunman Chronicles

2.495 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: R-GuC.PDF

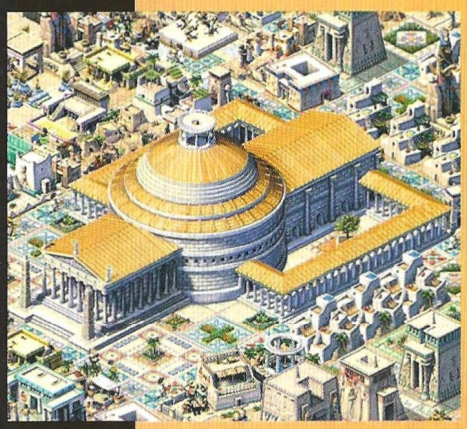
House of the Dead

990 ptas. / 18 €
Aventura de acción
Archivo: R-HOTD.PDF



Panzer Dragoon

990 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: R-PD.PDF



Sonic 3D

990 ptas. / 18 €
Rol / Estrategia
Archivo: R-S3D.PDF

Sonic R

990 ptas. / 18 €
Acción 3D
Archivo: R-SR.PDF

Swat 3D

2.495 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: R-SW3D.PDF

Sega world Wide Soccer

990 ptas. / 18 €
Aventura de acción
Archivo: R-SWWS.PDF

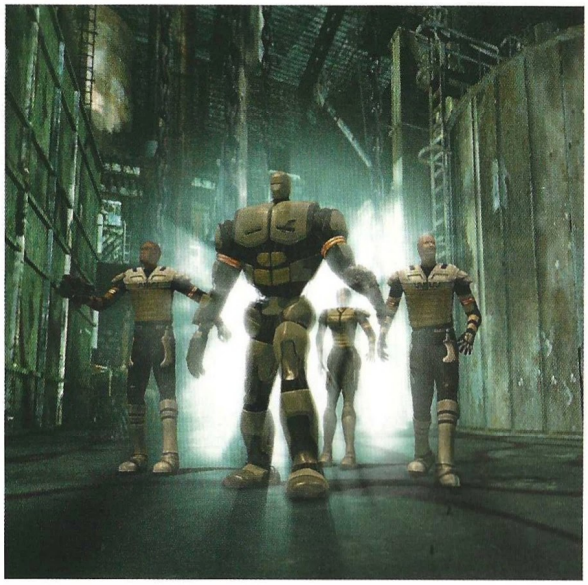
Virtua Fighter

990 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: R-VF.PDF

Project Eden

En un futuro lejano, las ciudades de la tierra habrán crecido tanto que serán auténticas junglas de asfalto. Las condiciones de vida para los habitantes de los suburbios han degenerado a un nivel preocupante, donde la luz del sol apenas logra filtrarse a través de la infraestructura de rascacielos y pasarelas que se alzan en el cielo. Y por debajo de esos suburbios hay todo un complejo de alcantarillas y túneles subterráneos que son como un mundo aparte, un mundo habitado por criminales, cultistas y locos peligrosos. Son zonas que tan sólo son visitadas por los ingenieros de la superficie cuando se requiere fortalecer los cimientos de algún edificio que va a ser ampliado con nuevas plantas.

Project Eden se sitúa en una de esas metrópolis. El jugador controla a cuatro miembros de la APU (Agencia de Protección Gubernamental), una fuerza de élite que se ocupa de los frecuentes disturbios que estallan dentro de la ciudad. El equipo es enviado a investigar la desaparición de unos técnicos en la factoria "Real Meat". Pronto, el jugador descubre que monstruos mutantes de procedencia desconocida se han sumado a la ya de por sí peligrosa fauna de los subterráneos. Su tarea consiste en averiguar el origen de dichos monstruos.



Red Faction

En Red Faction, el jugador assume el papel de Parker, un trabajador que padece bajo la opresión de la corporación Ultor en las minas que han abierto en las entrañas de Marte. Allí, los mineros están sufriendo unas condiciones de vida inhumanas y la brutalidad de los guardias no hace sino empeorar las cosas. Encima, una extraña y mortal enfermedad llamada la Plaga se está cebando con ellos y no se conoce ninguna cura efectiva. La ira y el resentimiento de los mineros está a punto de estallar y Parker proporciona la chispa que desencadena la rebelión contra Ultor. El papel que juega nuestro protagonista en la historia es fundamental, ya que mientras permanezca con vida la rebelión vivirá con él. Además, tiene que resolver el misterio del origen de la Plaga y hallar una cura para ella. El viaje le lleva desde las arenosas minas subterráneas de Marte a los laboratorios secretos de ciencia y nanotecnología de Ultor, pasando por la superficie del planeta rojo e incluso satélites que orbitan en sus cielos.

¡ÚNETE A LA REVOLUCIÓN!

Este mes encontrarás junto a la revista tu hoja de alistamiento en la rebelión de Marte. ¡No te deshagas de ella, no es publicidad! Léela cuidadosamente y alístate. Próximamente, la facción roja te seguirá informando.

Arcanum

Te encuentras a bordo de una de las últimas maravillas tecnológicas que esta era de descubrimientos ha traído, un gigantesco dirigible que surca orgulloso los cielos de Arcanum cuando, de repente, unos extraños artefactos voladores atacan la aeronave. Tras estrellarte en unas colinas cercanas, buscas a otros supervivientes, pero sólo encuentras a un gnomo moribundo que te entrega un misterioso anillo. Antes de que empieces a preguntarte qué hacer, aparece un extraño individuo, nervioso y preocupado por el desastre que acaba de contemplar. Dice llamarse Virgil y asegura que eres "el Elegido" y que su misión es acompañarte y ayudarte en todo lo posible, pues te aguarda una ardua tarea, nada menos que librar al mundo del Mal que acecha en las sombras. Tu primer destino, el cercano pueblo de Shrouded Hills, donde tratarás de recabar información sobre el misterioso anillo que ahora se halla en tu posesión.

Druuna

En un mundo postapocalíptico y decadente la sociedad ha regresado a un modo de gobierno casi feudal, los sacerdotes representan el poder religioso, sus figuras enigmáticas encierran numerosos secretos. Un extraño virus, el Morbus Gravis, convierte a los humanos en peligrosos mutantes sedientos de sangre. Druuna, la protagonista, intenta encontrar un remedio para curar a su novio Shastar. Su búsqueda le llevará a descubrir la verdad de su mundo.

Morbus Gravis es una aventura gráfica en tercera persona, deberemos reconstruir las memorias de Druuna para conocer los sucesos que le han llevado a quedar en estado vegetativo. El juego es una adaptación del cómic del mismo nombre de Serpieri, famoso dibujante italiano. Escenarios barrocos, tecnológicos y claustrofóbicos ambientan el lugar donde nuestra protagonista vive y donde nada es precisamente lo que parece.

COMPUTER GAMING WORLD

Octubre 2001

Los mejores de los lectore

Vota para elegir los mejores juegos del mes

Para elaborar todos los meses nuestro TOP 25, necesitamos tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de :

3 Cool-Cam (web-cam, cámara digital y video-cam)

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido.

Si, por ejemplo, sólo crees que hay3 juegos dignos de mención en un género concreto, rellena los 3 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 25" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
Redacción: c/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

(Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida).

Mi TOP 25...

TOP 5 Aventura/Rol

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Acción

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Simulación

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Estrategia

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Deportes

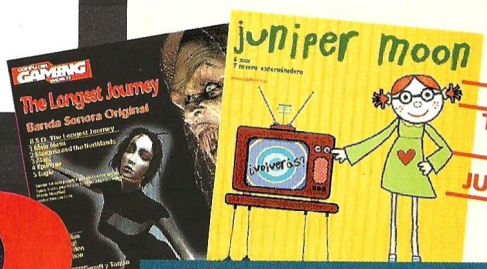
1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos ..... **Edad** .....
Dirección .....
Localidad ..... **C.P.** .....
Provincia ..... **Teléfono ( )** .....

COMPUTER GAMING WORLD

CD



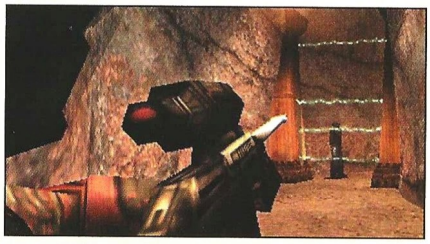
B.S.O. THE LONGEST JOURNEY

JUNIPER MOON

Demos Jugables

Red Faction

En esta demo puedes jugar tú solo o con la opción multijugador. Para instalarla ve a la carpeta DEMOS y ejecuta el fichero REDFACTIONWORLDWIDEDEMO.EXE.
Sigue las instrucciones de pantalla.



Project Eden

Disfruta con la demo del nuevo juego de Core Design, una aventura 3D poco convencional en su planteamiento. Para instalarla ve a la carpeta DEMOS y ejecuta el fichero PROJECTEDENDEMO.EXE.
Sigue las instrucciones de pantalla.

The Sting

El juego que lanzará Zeta Games próximamente ya está listo para que lo pruebes. Ve a la carpeta DEMOS y haz doble clic en el fichero STINGDEMO.EXE.

Spiderman

Esta demo te presenta el mejor juego de superhéroes que se ha hecho hasta el momento y que consigue recrear fielmente al trepamuros.
Para instalarla ve a la carpeta DEMOS y ejecuta el fichero SPIDERMAN_DEMO.EXE.
Sigue las instrucciones de pantalla.

Videos

World of Warcraft

VIDEOS: dentro de esta carpeta hay dos vídeos de presentación del último proyecto de Blizzard, un juego de rol multijugador masivo *online* ambientado en el mundo de Warcraft. Se llaman WorldOfWarcraft_new y wow_ects_2001_cinematictrailer. Puedes descomprimirlos con WINZIP. Para verlos necesitarás un reproductor de vídeos. Puedes encontrar uno, Windows Media Player, dentro de la carpeta utilidades.

TOP SECRET

Guías de Juego

En la carpeta e-CGW encontrarás una selección de guías de juegos que salen este mes, en concreto Red Faction, Spider-Man y Druuna: Morbus Gravis. Las guías se abren con Acrobat Reader. Comienzan por "G" (G-RF, G-DP y G-Druuna).

Pistas/Servicio Técnico

PISTAS: NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
NUESTRO TELÉFONO es el **91 327 79 50**, y el horario de atención de llamadas es, de lunes a jueves, de 16:00 a 18:00 horas y los viernes de 13:00 a 15:00 horas. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM y en él no se proporcionan pistas.

UTILIDADES

Todas las utilidades que necesitas para utilizar el CD se encuentran dentro de esta carpeta, a excepción de DirectX y Windows Media Player, que al formar parte de la demo de Runaway se encuentran dentro de esta carpeta. Encontrarás **VERSIONES ACTUALIZADAS DE INTERNET EXPLORER, WINDOWS MEDIA PLAYER, DIRECTX Y ADOBE ACROBAT READER (LECTOR DE ARCHIVOS PDF).** Simplemente abre la subcarpeta correspondiente y haz clic en el fichero ejecutable que te indicamos a continuación. No te preocupes si no ves la extensión ".exe" junto al nombre del fichero, porque Windows suele ocultarla.

WINDOWS MEDIA PLAYER
CARPETA: **DEMOS/Runaway Demo Capitulo 5/Windows Media Player**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **WMP7.EXE**

ADOBE ACROBAT READER
CARPETA: **Acrobat Reader**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **arp500esp.exe**

DIRECTX 8
CARPETA: **DEMOS/Runaway Demo Capitulo 5/DIRECTX**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **DX80spa.exe**
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

Las listas de CGW

TOP 5 Aventura/Rol

1	Diablo II	*Vivendi*
2	La Fuga de Monkey Island	*EA*
3	Baldur's Gate II	*Virgin*
4	Vampiro	*Proein*
5	Baldur's Gate	*Virgin*

TOP 5 Estrategia

1	Age of Empires 2	*Microsoft*
2	Commandos	*Proein*
3	Los Sims	*EA*
4	Tzar	*FX Interact.*
5	Starcraft	*Vivendi*

TOP 5 Acción

1	Blade	*Friendware*
2	Unreal T	*Infogrames*
3	Half-Life	*Vivendi*
4	Soldier of Fortune	*Proein*
5	Max Payne	*Proein*

TOP 5 Deportes

1	FIFA 2001	EA
2	NBA Live 2001	*EA*
3	PC Fútbol 2001	*Dinamic*
4	PC Fútbol 2000	*Dinamic*
5	FIFA 2000	*EA*

TOP 5 Simulación

1	GP 500	*Proein*
2	Colin McRae 2.0	*Proein*
3	Grand Prix 3	Proein
4	Superbike 2000	*EA*
5	Rally Champ.	*Friendware*

TOP 25

	Juego	Distribuidor	Tipo
1 ✋	FIFA 2001	*Electronic Arts*	DEP.
2 ☝ 4	Colin McRae 2.0	*Codemasters*	SIM.
3 ☟ 2	Diablo II	*Vivendi*	AV/R.
4 ☝ 11	Blade	*Friendware*	ACC.
5 ☝ 6	NBA Live 2001	*Electronic Arts*	DEP.
6 ☟ 3	GP 500	*Proein*	SIM.
7 ☝ 25	La Fuga de Monkey Island	*Electronic Arts*	AV/R.
8 ☝ 13	Grand Prix 3	*Proein*	SIM.
9 ☟ 7	Half-Life	*Vivendi*	ACC.
10 ☟ 8	PC Fútbol 2001	*Dinamic*	DEP.
11 ☝ 17	Vampiro: La Mascarada	*Proein*	AV/R.
12 ☝ 22	Baldur's Gate	*Virgin*	AV/R.
13 ☝ 19	Superbike 2000	*Electronic Arts*	SIM.
14 ☝ 18	PC Fútbol 2000	*Dinamic*	DEP.
15 ☝ 24	Soldier of Fortune	*Proein*	ACC.
16 ☜	Max Payne	Proein	ACC.
17 ☜	Operation Flashpoint	*Proein*	ACC.
18 ☝ 23	Tzar	FX Interactive	EST.
19 ☝ 21	Rally Championship	Friendware	SIM.
20 ☟ 10	FIFA 2000	*Electronic Arts*	DEP.
21 ☟ 15	Quake III Arena	Proein	ACC.
22 ☜	Runaway: A Road Adv.	*Dinamic*	AV/R.
23 ☟ 20	Starcraft	*Vivendi*	EST.
24 ☜	Hidden & Dangerous	*Proein*	ACC.
25 ☜	No One Lives Forever	*Electronic Arts*	ACC.

Rampa lanzamiento

COMMANDER JILL
Stardock – Primavera 2002

EUROPA UNIVERSALIS II
Strategy First – Enero 2002

HALO
Microsoft – Primavera 2002

MIDGARD
Funcom – Verano 2002

REPUBLIC: THE REVOLUTION
Eidos – Verano2002

THIEF III
Eidos – Verano 2002

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard – Siglo XXI

Los más vendidos

Hemos solicitado a ADESE que nos proporcione la lista de ventas en función del número de unidades que ha vendido un juego, y no según su facturación, como venía siendo hasta ahora. Creemos que el número de unidades es más representativo que el dato de facturación así que, mientras ADESE considera nuestra petición, te facilitaremos, a partir del mes que viene, la lista de los más vendidos en Estados Unidos.

• AV/R= *Aventura / Rol* • ACC= *Acción* • DEP= *Deportes* •SIM= *Simuladores* • EST= *Estrategia*
☜ Nueva entrada ☟ Baja desde ese puesto ☝ Sube desde ese puesto ✋ Se mantiene en su puesto

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD

DEFIENDE LO TUYO

Los creadores de Caesar y Lords of the Realm nos traen Stronghold, una inédita mezcla entre Sim City y Age of Empires. Ambientado en la Europa Medieval, debes crear fortalezas, dar de comer a tu pueblo y defender tu castillo. Has de construir tu castillo perfectamente o puede que no sobrevivas....

OCTUBRE 2001

www.fireflyworlds.com

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS

aDeSe +13

PC CD-ROM

DESARROLLADO POR

FIREFLY STUDIOS

CO-PUBLICADO POR

TAKE2 INTERACTIVE

GODGAMES

www.fireflyworlds.com www.take2games.com www.godgames.com

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid

Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

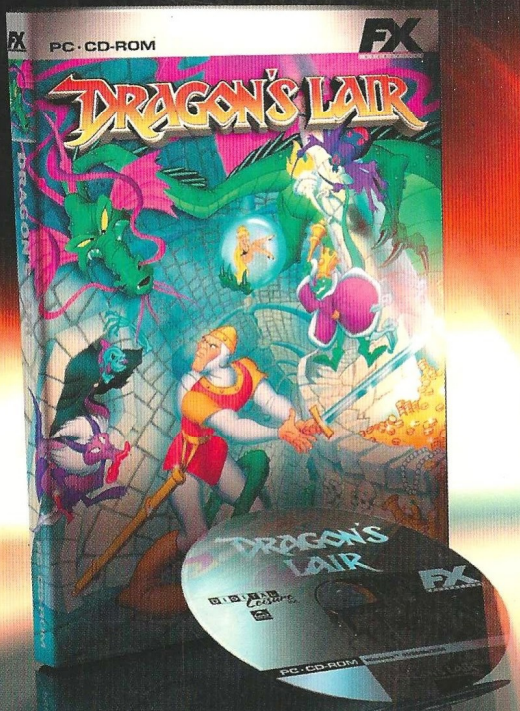
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

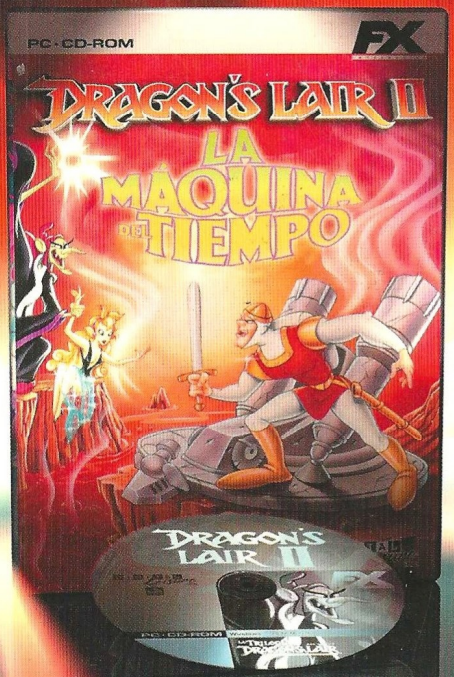
Stronghold y el logo de Stronghold son marcas comerciales de Firefly Studios. El logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software.
© 2001 Todos los derechos reservados. Gathering Of Developers y godgames son marcas comerciales de Gathering Of Developers, Inc. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedades de sus respectivos dueños. © Gathering Of Developers, Inc. Todos los derechos reservados.

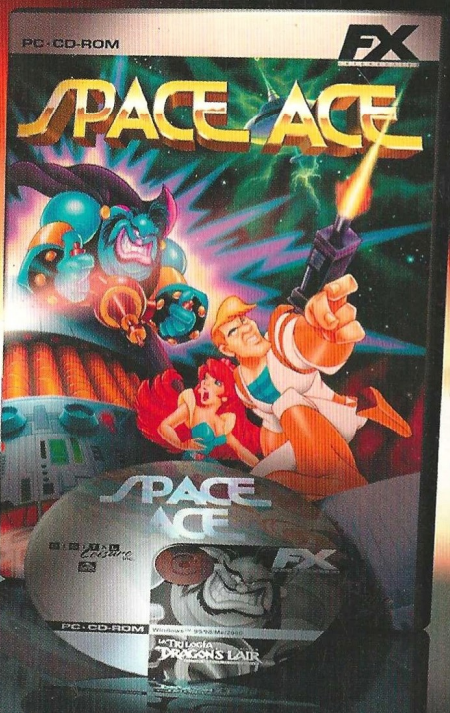
DISFRUTA EXACTAMENTE IGUAL QUE CON LA RECREATIVA

LA TRILOGÍA DON BLUTH'S DRAGON'S LAIR

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS







EDICIÓN LIMITADA. CONSIGUE TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE

- Reproducción absolutamente fiel de la jugabilidad de las tres máquinas recreativas
- Descubre cada una de las más de 60 fases que componen la Trilogía
- 150.000 dibujos para crear más de una hora de animación interactiva
- Por primera vez los tres títulos íntegramente doblados al castellano
- Imagen a pantalla completa restaurada digitalmente
- Sonido y banda sonora en calidad estéreo digital
- Ajuste de sincronía NTSC/MPEG sin pérdida de fotogramas
- Recomposición de secuencias y rotulación en castellano de textos en pantalla
- Nuevas opciones de juego: Modo guiado, Ver película y Selección de fase.

DIGITAL Leisure inc.

Dragon´s Lair y Space Ace son marcas registradas de Bluth Group, Ltd.
Diseño de personajes © 1983 Don Bluth.

2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

FX INTERACTIVE

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP

Todos los extras en www.fxplanet.com

La Trilogía Dragon´s Lair se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática